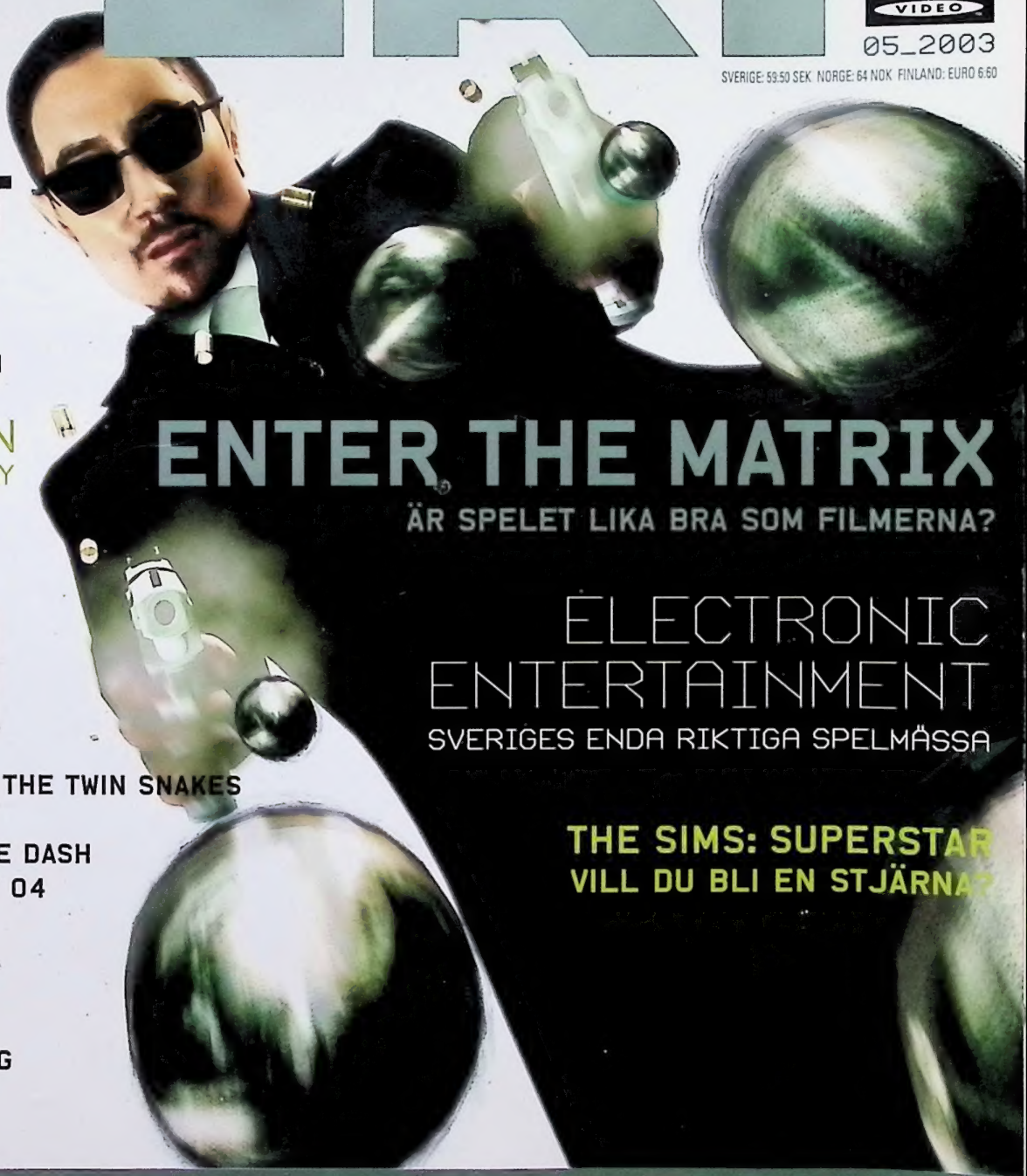
PLAYSTATION2 _ PC _ GAMECUBE _ XBOX _ GAME BOY ADVANCE _ ARKAD _ RETRO

SUPER PLAY

DVD VIDEO
05_2003
SVERIGE: 59:50 SEK NORGE: 64 NOK FINLAND: EURO 6.60



12 SIDOR
SILENT HILL 3
EXKLUSIV INTERVJU
OCH STOR RECENSION

JAK & JASON
BARA I SUPER PLAY

ENTER THE MATRIX
ÄR SPELET LIKA BRA SOM FILMERNA?

INFÖR
E3
ELECTRONIC ENTERTAINMENT
SVERIGES ENDA RIKTIGA SPELMÄSSA

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES
COUNTER-STRIKE X
MARIO KART: DOUBLE DASH
COLIN MCRAE RALLY 04
CASTLEVANIA
SSX 3
SOCOM 2
JEDI ACADEMY
RETURN OF THE KING

THE SIMS: SUPERSTAR
VILL DU BLI EN STJÄRNA?

TIDSAM
0669-05

FEM FRÅGOR TILL DAVE PERRY
DEF JAM VENDETTA
VI MINNS SHINOBI
SAMLA VECTREX
SEGAS FRAMTID
TKKN
ULALA VS LADY MISS KIER
MATS JONSSON
SPELVÄRLDEN RUNT: USA

EVE: THE SECOND GENESIS

SKIES OF ARCADIA LEGENDS

TRUE CRIME: STREETS OF LA

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

Sony Ericsson

www.sonyericsson.com/T310

Sony Ericsson T310

Extrem underhållning i din mobil

T310 är den mest spelanpassade telefon du kan hitta: En smidig joystick, färgskärm och 32-kanalers polyfoniskt ljud. Tony Hawk´s Pro Skater® 4 medföljer. Fler coola speltitlar laddar du ner från Internet.

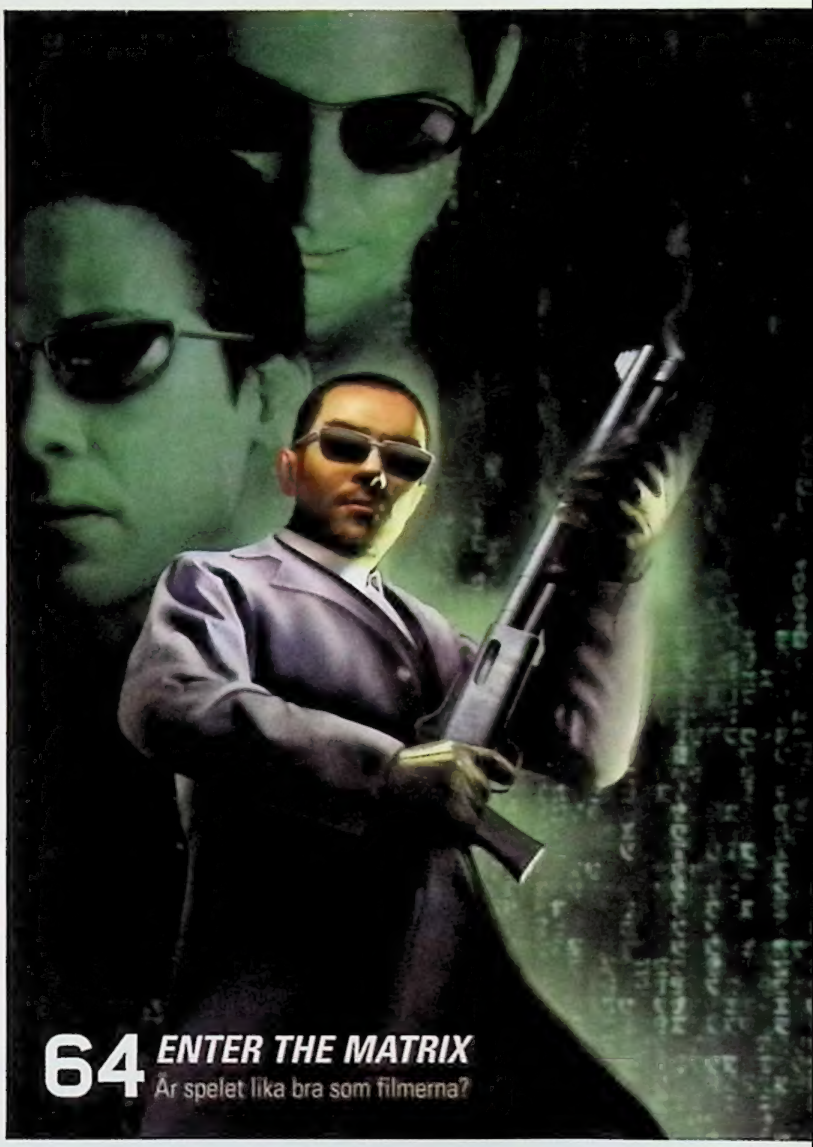
COOLA TILLBEHÖR:
Kamera CommuniCam™ MCA-25
och FM Radio HPR-20
(ingår ej vid köp av telefon)

Image quality may vary from handset to handset. © 1999-2003 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Activision and Pro Skater are registered trademarks and Activision O2 and Sports Revolution are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. Game Code © 2000-2003 JAMDAT Mobile Inc. All rights reserved. JAMDAT and JAMDAT Mobile are trademarks of JAMDAT Mobile Inc. Co-published with Activision and distributed by JAMDAT Mobile under license from Activision.

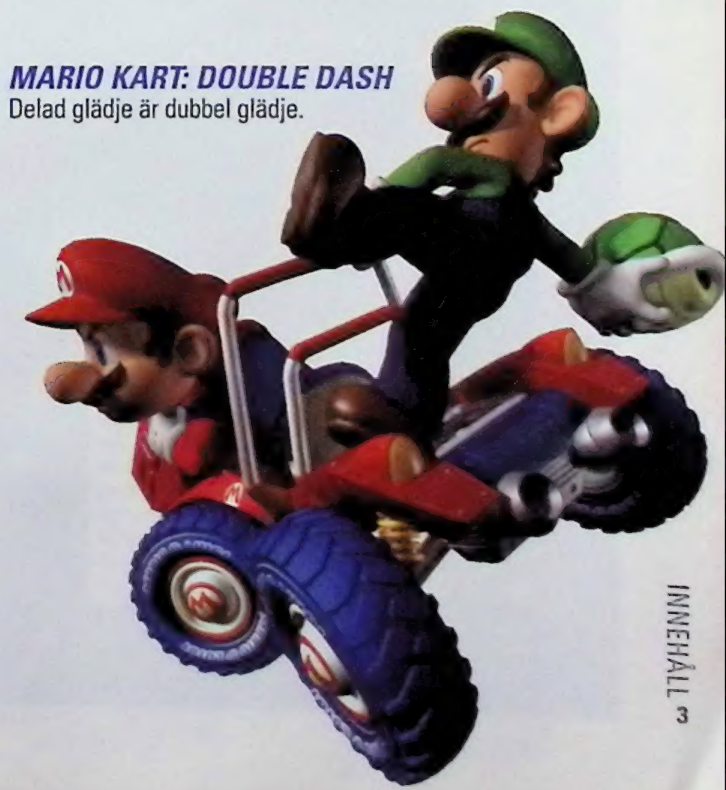
JAMDAT

ACTIVISION

40 SILENT HILL 3
Exklusiv intervju och stor recension av världens bästa skräckspel.



64 ENTER THE MATRIX
Är spelet lika bra som filmerna?



18 MARIO KART: DOUBLE DASH
Delad glädje är dubbel glädje.

20 COUNTER-STRIKE X
Världens populäraste onlinespel. Nu till Xbox.

46 JAK & JASON
En plattformshjälte och hans pappa.

52 VECTREX
Spelen, konsolen, samlarna.

68 EVE: THE SECOND GENESIS
Elite för en ny generation.

SUPER PLAY DVD05_2003

ENTER THE MATRIX
SÅ SKAPADES SPELET

SHIGERU MIYAMOTO
HEATHER SJUNGER UT I KONAMIS FÖRSTA MUSIKVIDEO

SPLINTER CELL
FÖLJ MED BAKOM KULISSERNA

DVD-PRENUMERATION

Super PLAY DVD medföljer varje utgåva av tidningen. Du som redan har en DVD-prenumeration får en skiva med varje nummer, utan extra kostnad, så länge din nuvarande prenumerationsperiod varar. Prenumererar du utan DVD påverkas du inte.

SKIVANS INNEHÅLL

SPELFILM
Chaos Legion (PS2)
Def Jam Vendetta (MULTI)
Drag-On Dragoon (PS2)
Ikaruga (GC)
Resident Evil Online (PS2)
Rygar: The Legendary Adventure (PS2)
Sonic Advance 2 (GBA)
Star Ocean 3 (PS2)
Venus & Braves (PS2)
War of the Monsters (PS2)
XIII (MULTI)

FÖRSPEL
Counter-Strike X (XB)
Broken Sword: The Sleeping Dragon (MULTI)
Jedi Knight: Jedi Academy (MULTI)
Midtown Madness 3 (XB)

EXTRA
Def Jam Vendetta, Enter The Matrix, Game Boy Advance SP, Silent Hill 3

INFORMATION
Här kan du läsa information om DVD-skivan.

SPONSORER
Klicka på sponsorernas logotyper (längst ned på huvudmenysidan) för att se deras innehåll.

ENTER THE MATRIX

COUNTER STRIKE X

MIDTOWN MADNESS 3

SILENT HILL 3

Vill du prenumerera med DVD eller har frågor angående din prenumeration, vänd dig till Titel Data på 08-617 23 40, kundtjanst@titeldata.se eller via www.prenservice.nu.

22 COLIN MCRAE RALLY 04

23 RATCHET & CLANK 2: GOING COMMANDO

24 THE LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING

25 SSX 3

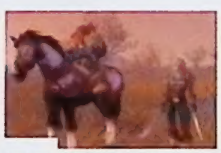
25 HEADHUNTER: REDEMPTION

26 TRUE CRIME: STREETS OF LA

28 CASTLEVANIA

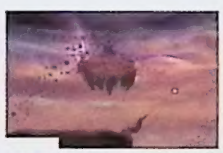
30 BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

32 MIDTOWN MADNESS 3



33 WORLD OF WARCRAFT

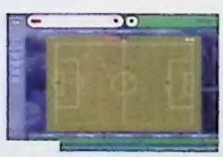
34 KYA



66 RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE

72 SHINOBI

73 DEF JAM VENDETTA



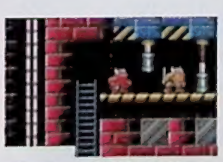
74 CHAMPIONSHIP MANAGER 4

78 SUPER MONKEY BALL JR

79 THE SIMS: SUPERSTAR

80 SKIES OF ARCADIA LEGENDS

83 RISE OF NATIONS



85 THE LOST VIKINGS

88 TKKN

INNEHÅLL

10 HYPE

Svensk spelmässa ■ Hideo Kojima och Shigeru Miyamoto samarbetar ■ Ulala vs Lady Miss Kier ■ Segas framtid ■ Fem frågor till Dave Perry ■ Hur slutar *Silent Hill*?

18 FÖRSPEL_ALFA

Mario Kart: Double Dash ■ *Counter-Strike X* ■ *Ratchet & Clank 2: Going Commando* ■ *Socom 2* ■ *The Lord of the Rings: Return of the King* ■ *Maximo vs The Army of Zin* ■ *SSX 3* ■ *Headhunter: Redemption* ■ *Jedi Knight: Jedi Academy* ■ *Secret Weapons Over Normandy* ■ *Billy Hatcher and the Giant Egg* ■ *Sonic Battle* ■ *Stuntman* ■ *The Simpsons:*

26 FÖRSPEL_BETA

True Crime: Streets of LA ■ *Castlevania* ■ *Broken Sword: The Sleeping Dragon* ■ *Midtown Madness 3* ■ *World of Warcraft* ■ *Kya: Dark Lineage* ■ *Fire Warrior* ■ *Sphinx* ■ *Finding Nemo* ■ *Evil Dead: A Fistful of Boomstick*

40 SILENT HILL 3

Det okända.

46 JAK & JASON

Jason Rubin om Jak II.

52 SPELSAMLAREN #2: VECTREX

Ett besök i vektorparadiset.

88 FOKUS

Online o Mods o Bitpop o Retro

94 TÄVLING: THE MATRIX

Vinn spel och filmer.

RECENSIONER

GAMECUBE
80 Skies of Arcadia Legends

XBOX
86 Bloodrayne

PLAYSTATION2
60 Silent Hill 3
64 Enter The Matrix
66 Rygar: The Legendary Adventure
72 Shinobi
73 Def Jam Vendetta
84 Guilty Gear X2
85 Galerians: Ash
86 Next Generation Tennis 2003

PC
68 Eve: The Second Genesis
74 Championship Manager 4
79 The Sims: Superstar
82 Galactic Civilizations
83 Rise of Nations

GAME BOY ADVANCE
78 Super Monkey Ball Jr
85 The Lost Vikings
86 Boulder Dash EX

VARJE MÅNAD

6 LEDARE
8 POST
95 MATS JONSSON
96 AKTUELLA RELEASER
96 TOPPLISTOR
97 GAMLA NUMMER
98 NÄSTA NUMMER

SUPER PLAY:
Utkommer med 12 nummer per år

UTGIVARE:
Medströms Dataförlag AB

REDAKTION:

CHEFREDAKTÖR & ANSVARIG UTGIVARE:
Tobias Bjarneby

REDAKTÖRER:
Martin Johansson,
Tommy Rydling,
Thomas Wiborgh

FORMGIVARE:
Anna Clason, Andreas Frisk,
Lollo Bååth, Charlotte Eriksson

SKRIBENTER:
Love Enström, Magnus Eriksson,
Daniel Grigorov, Lovisa Lundström,
Victor Sjöström, Oskar Skog, Axel Strohm

KORREKTUR:
Mats Jonsson

ILLUSTRATÖR:
PB1400c

Redaktionen ansvarar ej för icke beställt material och svarar absolut inte på spelfrågor per telefon. Men skriv eller faxa gärna.

MARKNADSCHEF
Jonas Svensson

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR:
Magnus Wallén

ANNONSBOKNING:
Anders Rinaldo: 08 - 692 66 19
Tony Gustavsson: 08 - 692 66 35

TRYCK:
Sörmlands Grafiska Quebecor AB

PRENUMERATION:
Helår (12 nummer): 399 kronor,
med DVD (12 stycken): 499 kronor
Titel Data AB, 112 86 Stockholm,
telefon: 08-617 23 80

Tidningens innehåll är © 2003
Medströms Dataförlag AB.
All rights reserved. All trademarks
and copyrights are recognized.

Medströms Dataförlag AB,
112 85 Stockholm,
telefon: 08-692 66 00
fax: 08-650 97 05,
E-post:splay@superplay.net
Internet: www.superplay.se

TS-kontrollerad upplaga

EXPLOSION

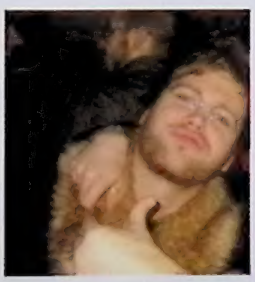
Det har gått exakt ett och ett halvt år sedan *Devil May Cry* släpptes. Super PLAY 11_2001 blev en enda stor hyllning till spelet och den actiongenre det återupplivade. Vi jämförde det med Capcoms två mest inflytelserika spel någonsin – *Resident Evil* och *Street Fighter II* – och påstod att det var precis lika viktigt som de spelen varit fem respektive tio år tidigare. Vi skrev hur mycket vi saknat dessa korta men extremt intensiva spelupplevelser, berättade hur mycket vi älskade japanska actionhjältar, och drömde oss tillbaka till det sena 80-talet och spel som *Castlevania, Ninja Gaiden* och *Strider*.

Devil May Cry blev den definitiva bekräftelsen på att ett av de mest utpräglat tvådimensionella spelkoncepten gick att återskapa i tre dimensioner. Och idag finns det knappt något japanskt spelhus värt namnet som inte producerar spel om ensamma krigare och deras resor genom mörka 3D-världar och kamper mot gigantiska bossar vars energimätare fyller hela skärmen på bredden.

Den här månaden exploderar genren på allvar. I Sverige släpper Tecmo uppföljaren till det 17 år gamla arkadspelet *Rygar* samma dag som Sega återupplivar sin klassiska ninjaserie *Shinobi*. Samtidigt, på andra sidan Atlanten, öppnas dörrarna till årets upplaga av E3, där spelserier som *Castlevania, Ninja Gaiden, Altered Beast* och *Teenage Mutant Ninja Turtles* återupplivas. Och jag både tror och hoppas att detta bara är början. För hur mycket jag än tycker om att utforska gränslösa rollspelsvärldar och uppleva episka sagor, finns det någonting oerhört tilltalande i simpel arkadaction. Och i en tid när alla spel har miljonbudgetar och kända licenstitlar säljer bättre än originella idéer, måste det göras mer plats för det enkla men geniala.

TOBIAS BJARNEBY, CHEFREDAKTÖR

TRE MEDARBETARE



LOVE ENSTRÖM

Love har spenderat en stor del av de senaste två månaderna i redaktionens enda fönsterlösa rum, där han varit med om sitt livs mest omtumlande spelupplevelse. På sidan 60 börjar hans berättelse.

MAGNUS ERIKSSON

Det blev en intensiv månad för Magnus. Knappt hade han hunnit hem från sin resa till Lyon och besöket hos Eden Studios, förrän vi satte honom på ett nytt plan till London, där han på mindre än ett dygn hann träffa fem av Europas hetaste utvecklingsteam.

EDGE

Världens mest respekterade speltidning producerar världens mest omfattande artikelserie om spelsamlande. Nu finns den även på svenska. Bara i Super PLAY.

KONAMI
PlayStation 2 | SILENT HILL 3
www.konami-europe.com
"Precis som en mardröm. Precis som det ska vara"
9 av 10 | Svenska PSW
"Den tiden vi spenderar i Silent Hill sätter sina spår, i det mest känslomässigt omskakande spelet på länge. Strålande!"
9 av 10 | Gamereactor
May | 2003

POST

ÄR VÅR BREVSIDA DIT VI VILL ATT DU SKICKAR DINA ÅSIKTER OCH FRÅGOR. VI FÖRBEHÅLLER OSS RÄTTEN ATT PUBLICERA DELAR UR OCH REDIGERA INSÄNDARE. SKRIV TILL POST, SUPER PLAY, 112 85 STOCKHOLM, MAILA TILL POST@SUPERPLAY.SE ELLER BESÖK VÅRT FORUM PÅ WWW.SUPERPLAY.SE.

VÅGA TA STÄLLNING MOT ERA ANNONSÖRER

Polen är ett land i förändring. Tack vare den "starke" mannen Lech Walésa och tack vare den lille lustige mustaschnissens fackföreningspolitik i Solidaritet kunde landet slå sig ur Sovjetunionens klor och sätta fart mot en ny framtid med en modernare ekonomi, fri opinionsbildning och fri press. Det har inte gått smärtfritt, även om flertalet länder i det forna östblocket inte på långa vägar har samma goda förutsättningar som påvens forna hemland. Ett av de problem man tampas med är den utbredda prostitutionen som är väldigt påtaglig, särskilt vid gränsen till Tyskland där det vid varje busshållplats längs landsvägen står unga tjejer och säljer sexuella tjänster till förbipasserande. Man kan heller inte undgå de enorma skyltar som är uppställda längs hela sträckan från gränsen till Katowice och stolt förevisar halvnakna kvinnor med suktande blickar - "här vare bordell, bordell vare här".

Många unga tjejer från universitetsstäderna har inte direkt några alternativ om de ska kunna studera. Det fanns en viss problematik med att slänga av sig det kommunistiska oket, staten minimerades och det innebar att man inte längre hade samma möjlighet till offentligt finansierad utbildning för den som kommer från mindre bemedlade hem.

När jag besökte Polen på vårkanten 2000 tog jag in på ett av Krakows finaste hotell, Hotel Cracovia. Jag hade inte hunnit packa upp någonting förrän det sköts in en liten orange lapp under dörrspringan. Där förevisades en ung söt flicka som smekte sina bröst. Texten på lappen lydde ordagrant "Beautiful women – at your service, good looking men" Detta åtföljdes av ett telefonnummer som man kunde ringa om man ville beställa en så kallad callgirl, eller för att vara ärlig, lyxprostituerad. Det hela gjorde mig rätt illa till mods, man kände sig rätt smutsig som västerlänning; att komma till ett "befriat" land där kvinnor säljs på marknaden som vilket köttstycke som helst. Man är rätt skyddad från sådant här i Sverige. Det finns prostitution även här, dock inte i en bråkdel så stor omfattning som i det forna östblocket.

Men när jag köpte Super PLAY 04_2003 hettade det till ordentligt i mig. Det föll nämligen ut tre små lappar ur tidningen, föreställande några av flickorna från *Dead or Alive 3* med samma kränkande budskap som på lappen jag fick i Polen.

Det kändes verkligen inte som att jag hade köpt en seriös speltidning. Jag är medveten om marknadens villkor – jag tänker inte föreläsa om unga killar vars världsbild består av kvinnor som antingen heter Samus Aran, Yummy "come play with me" Hitomi eller Mamma – men det här börjar gå för långt. Annonsen är redan anmäld till ERK (Etiska Rådet mot Könsdiskriminerande reklam) men jag tycker ändå att Super PLAY bör ta något ansvar – våga ta ställning mot den hand som föder er. Den lösa annons som följde med är nämligen inte ett dugg lustig, den är inte ens pinsam. Symbolspråket undgår man inte, även om flickorna inte är verkliga.
Annonsen är vidrig.
Tack för en bra tidning.
Olof Wermelin

Vi kan inte annat än hålla med dig, Olof. Vi har aldrig tillåtit någon sådan annons i Super PLAY. Den bokades in via vår annonsavdelning som "tre Xbox-vykort" och det var naturligtvis ett stort misstag från vår sida att vi inte krävde att få se dessa "vykort" innan de skickades till vårt tryckeri och stoppades in i tidningen. Vi beklagar det som inträffat, och har även kontaktat Microsoft vars förklaring lyder som följer:

"Xbox i Europa har gjort en reklamkampanj för spelet *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*. I tidningen Super PLAY har bilder på karaktärer ur spelet skickats med som lös bilaga. Karaktärerna är tjejerna från spelet *Dead or Alive* och de är klädda i bikini, eftersom spelet handlar om beachvolleyball. Karaktärerna är animerade och framställs inte nakna eller oanständigt klädda, de förekommer inte heller i pornografiska positioner eller åtbörder. Däremot har vi förståelse för att illustrationer av kvinnor i bikini kan uppfattas som sexistiska. Reklamen för *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* är inte reklam som ska skickas till barn och det är ett misstag att den har hamnat i en tidning som Super PLAY. Vi har nu stoppat reklamen och vi kommer också att se över alla rutiner för att försäkra oss om att detta inte kommer att hända igen."
SP

> "DEN LÖSA ANNONS SOM FÖLJDE MED SUPER PLAY 04_2003 ÄR INTE ETT DUGG LUSTIG, DEN ÄR INTE ENS PINSAM. SYMBOLSPRÅKET UNDGÅR MAN INTE, ÄVEN OM FLICKORNA INTE ÄR VERKLIGA. ANNONSEN ÄR VIDRIG."

VARFÖR SPELAR MAN SPEL?

Jag spelar för att fly vardagen. Att leva ut mina fantasier så gott det går. Vissa kollar på film, andra läser böcker. Jag spelar spel.

Skillnaden mellan att kolla på en bra film och att spela ett bra spel är att man själv får kontrollera huvudpersonen. Att smiska den slutgiltiga ondingen själv. Inte bara se på när någon övermuskulös snubbe gör det, utan själv besegra ondskan i exempelvis Solid Snakes äventyr. Det finns ingen annan underhållningsform här i världen som ger en sådan tillfredsställelse som ett spel kan göra. Man kämpar flera dagar, ibland veckor, för att rädda Hyrule, eller för att vinna den snygga sportbilen. Och när man lyckas med det så är lyckan total. Man sprudlar av glädje.Men om jag sitter inne och spelar, är jag inte osocial då? Nej, faktiskt inte. För man kan spela själv eller mot/med vänner. Man kan göra upp om vem som är bäst på basket. Eller vem som är bäst på *Tetris*. Man delar glädjen helt enkelt. Man kan se en film tillsammans. Man kan sitta i samma rum och läsa samma bok. Men det är ändå inte samma glädje som att spela ett spel tillsammans. Inte ens i närheten. Jag och en kompis satt flera dagar i sträck och spelade *TimeSplitters 2*. Vi samarbetade för att klara det. Och så glada vi blev när vi slutligen klarade den svåra banan vi hade kämpat med den senaste tiden. Vi kramade nästan varandra. Av glädje. Det kallar jag gemensamt nöje.

Sedan finns det ju en mängd spel som spelas över Internet. Då spelar man ju tillsammans med allt från 10 till 5 000 personer. Man pratar med varandra. Man skämtar med varandra. Det är väl socialt om något? Lika socialt som att gå på bio med sina vänner. Minst. Sedan lär man sig en himla massa av att spela. De flesta spel är på engelska och man förbättrar sin engelska av att spela dem. I många spel gäller det att man kan trycka in olika knappkombinationer snabbt. Då förbättrar man sin koordination. Många spel innehåller någon form av problemlösning. Då lär man sig att tänka logiskt. Så folk som säger att man blir dum av att spela har ju så fel. Så himla fel.Då sammafattar vi. Att spela är kul. Man lär sig saker. Man kan dela sin glädje med andra. Man kan vara en hemlig agent. Det finns ingen annan underhållningsform som erbjuder allt detta. Därför spelar jag.
Aegor

POKÉMANIA

1. Är *Pokémon Stadium 3* under utveckling? När kommer det till Sverige? Vilka konsoler kommer det att släppas till?
2. Kommer det att släppas något mer *Pokémon*-spel till Game Boy Advance, förutom *Ruby* och *Sapphire*?
Gamefreak Jino

1. Nystartade Genius Sonority utvecklar Gamecube-spelet *Pokémon Box*, som är kompatibelt med de två Game Boy Advance-spelen och som har vissa likheter med *Pokémon Stadium*-serien.
2. Med tanke på att *Pokémon Ruby* och Sapphire redan har sålts i 7 miljoner exemplar har vi svårt att tänka oss att de skulle bli de sista delarna i serien.
SP

PERSONLIGA ÅSIKTER OCH ÄMBETE GÅR INTE IHOP

Efter att ha läst recensionen av spelet *Vietcong* i Super PLAY 04_2003, skriven av Martin Johansson, har en viss ilska kokat i mig. Meningen "Jag är uppriktigt sagt äcklad av *Vietcong*." från Förspel_beta i Super PLAY 02_2003, också den skriven av Martin Johansson, var uppenbarligen bara en ren förhandstitt på vad som komma skulle. Aldrig tidigare har jag läst en recension av något spel då recensenten har varit så vinklad att denne helt enkelt inte längre kunde inse att personliga åsikter och ämbete inte går ihop.

Vad som upprör mig mest är Martins uppriktigt sagt usla ursäkt för hans omdöme. Eller nej, det är inte ursäkten för omdömet som upprör mig mest. Det är ursäkten för varför spel som *Medal of Honor* inte har fått samma usla betyg, trots deras i flera fall identiska drag med *Vietcong* innehar. Martins citat lyder som följer: "Skillnaden mellan *Vietcong* och andra spel som är baserade på verklighetsförankrade krig kan ses som hårfin, men synar man spelet bakom de välorkestrerade uppdragen, de detaljrika djungelbanorna och den bitvis briljanta artificiella intelligensen kvarstår det ett spel med en ensidig verklighet och en skönmålande handling som är direkt obehaglig".

Hur tusan kan man använda en sådan ursäkt för att rättfärdiga ett uselt betyg av ett spel i genrens

mängder. *Medal of Honor*-serien innehåller ju också "en ensidig verklighet och en skönmålande handling". Obehaglig vet jag inte direkt, men de flesta tyskar gillar nog inte att man kan spela spel som dag efter dag påminner dem om de mörka åren 1939-1945. I varje *Medal of Honor*-spel kan man se hur de heroiska amerikanerna osjälviskt går in i Afrika och Europa för att ge de onda och till synes klonade (de kommer ju i miljoner) tyskarna på nöten för Europas befrielse. Man får inte se röken av civila dödsoffer någonstans i spelet, utan bara horder av "achtung"-skrikande personer med Mauser-gevär i högsta hugg. Om inte det är en "ensidig verklighet med en skönmålande handling" så är jag Kalle Anka. Varför kan vi inte lika gärna få se handlingsberikade spel då man krigar för Das Vaterland med högerarmen högt upp i luften om det är tabu på "ensidiga verkligheter"?
Andreas Welin

Precis som alla andra redaktörer och skribenter på Super PLAY är det Martins jobb att uttrycka sina personliga åsikter. Och i takt med att utvecklingen går framåt blir det mer och mer ointressant att bedöma spel baserat på deras tekniska kvaliteter. Av samma skäl som filmkritiker sällan hyllar filmer för dess fotografiska fulländning och musikjournalister inte sätter betyg efter hur snabbt musikerna kan spela, fokuserar vi på spelens innehåll. Vårt grafikbetyg berättar vad vi tycker om formgivningen, inte hur många gånger i sekunden skärmen uppdateras, och när vi sätter totalbetyg sammanfattar vi hela spelupplevelsen. Martin tycker att *Vietcong* är ett obehagligt spel, i negativ bemärkelse. Därav det låga betyget.
SP

UPPFÖLJARE

1. Kommer det att komma någon uppföljare till Game Boy Advance SP?
2. Går det att spela PlayStation2 i nätverk?
3. Hur mycket kommer PlayStation3 att kosta?
4. När kommer spelet *Enter The Matrix* ut?
5. Kommer det att komma någon uppföljare till *Max Payne*?
Playpatte

1. Det gör det säkert. Någon gång. Men med tanke på att det tog Nintendo tolv år att producera en riktig uppföljare till original-Game Boy så kan vi nog inte räkna med ett helt nytt bärbart format förrän kring år 2013.
2. Ja, det går utmärkt. Så snart Sony släpper sin bredbandsadapter i Europa kan du möta andra PlayStation2-spelare över Internet.
3. En kvalificerad gissning är att PlayStation3 släpps i Japan 2005 och vid lanseringen kostar 39 800 yen.
4. Det släpptes den 15 maj.
5. Ja, men enligt Take Two kommer den inte förrän 2005.
SP

"EN KVALIFICERAD GISSNING ÄR ATT PLAYSTATION3 SLÄPPS I JAPAN 2005 OCH VID LANSERINGEN KOSTAR 39 800 YEN."

LEGENDEN OM NINTENDO

Innan livet började, innan TV-spelen fått sin nuvarande charm, steg två gyllene personer ned i kaoset för att skapa spelglädje. Det var Hiroshi Yamauchi, det roliga TV-spelets skapare, och Shigeru Miyamoto, Marios och Zeldas fader. Hiroshi skapade konsolen med sin skarpa hjärna. Shigeru spred sin klokhet över spelen och sådde plattformsgenrens frön.

De två mäktiga personerna återvände till företaget och lämnade efter sig det gyllene Nintendo. Sedan dess har Nintendo varit kärnan och symbolen för spelglädje och den plats där Nintendo förvarades blev glädjefylld mark.

I Nintendos väldiga spelutbud fanns den store Mario, Nintendos väktare. Nintendo-fanboysen, som är glädjens barn, levde tillsammans med sina konsoler. Alla fanboys hade en egen konsol, alla utom en, och hans namn var Link.

Sent en natt hade Link en mardröm. Det var samma mardröm som plågat honom varje natt den senaste tiden. Under ett oväder ser Link hur han står framför ett mystiskt slott. En ryttare rider förbi med en flicka under armen. Flickan tittar på Link som om hon ville säga något, men då dyker ännu en ryttare upp, en väldig konsol klädd i svartgrön rustning och han kastar en rasande blick på Link. I samma ögonblick vaknar Link med ett ryck.

"Link! Link! Shigeru vill prata med dig!"

När Link slår upp ögonen ser han en liten fe som svävar i luften framför honom.

Fens namn var Navi och hon hade skickats dit för att hämta honom.

"Åh, Navi. Du är tillbaka", utbrast Shigeru, "och tack för att du kom. Link. Du kan inte ha sovit så gott de senaste månaderna, inte med den där mardrömmen, eller hur? Jag känner hur en ond makt breder ut sig över världen och tiden har kommit för att pröva ditt mod, unge man. Tyvär har jag drabbats av en förbannelse och jag behöver din hjälp för att bli av med den. Är du beredd att hjälpa mig?"

Link gick fram till det stora landet och bröt förbannelsen.

"Bra gjort, Link! Jag visste att du skulle klara det. Det var en man från USA som kastade förbannelsen över mig. Den onde själv söker efter den glädjefyllda makt som finns i Nintendo, det Nintendo som innehåller utvecklarnas styrka. Den som har Nintendo i sin hand kan få alla önskningar uppfyllda. Du får aldrig låta mannen från USA lägga sina smutsiga händer på Nintendo. Du får aldrig låta den mannen befläcka vårt arv. Link, gå till folkets hjärtan och prata med dem. Hjälp dem genom äventyren. De kommer att förstå allt."

Den store Shigeru gav Link den sanna glädjen och innan han gick vidare till styrelsen, sade han: "Framtiden hänger på dig, Link. Visa att du är modig!"
Mr Cid

Nu har Hiroshi Yamauchi i och för sig aldrig designat någon konsol, men vi förstår vart du vill komma.
SP

DEN BORTGLÖMDA PLATTFORMSHJÄLTEN

Och vem syftar jag på med denna rubrik? När man nämner ordet plattformshjälte är det Sonic och Mario som självklart kommer på tal, men vem är det jag är ute efter? Inte är det de nyblivna hjältarna Jak och Daxter eller Rachet och Clank. Nej, inte heller Crasch Bandicoot. Jag talar ju om Donkey Kong. För även om han är en av spelvärldens största ikoner är han som plattformshjälte glömd och begraven.

Men vi får inte glömma att Donkey och hans familj medverkade i några av 16-bitserans bästa plattformsspel, och det med några av de allra bästa *Sonic*- och *Mario*-spelen som konkurrenter. Faktum är att när jag har tröttnat på att jaga ringar med den trimmade blå igelkotten eller hoppa på giftsvampar med en viss mustachprydd rörmokare är det Donkey Kong jag sätter mig med. Inte Crasch. Inte Jak.

Titta bara på originalet *Donkey Kong Country* så förstår ni vad jag menar. Det innehöll alla de element ett bra plattformsspel kräver plus en grafisk uppbyggnad som piskade allt vad konkurrenter hette. Och jag har då inte ens nämnt den fantastiska musik som genomsyrar hela serien. Jag går fortfarande omkring och nynnar på betydligt fler låtar från de spelen än dess konkurrenter. Kongo Jungle-spåret är ju bara för underbart, och kommer för alltid att vara fastlimmat i min skalle.

Donkey Kong är så mycket mer än en slutboss, en gokart-förare och en slagskämpe. Han är en av våra bästa och största plattformshjältar, även om det inte är vad vi ser honom som idag.
Markus Stymne

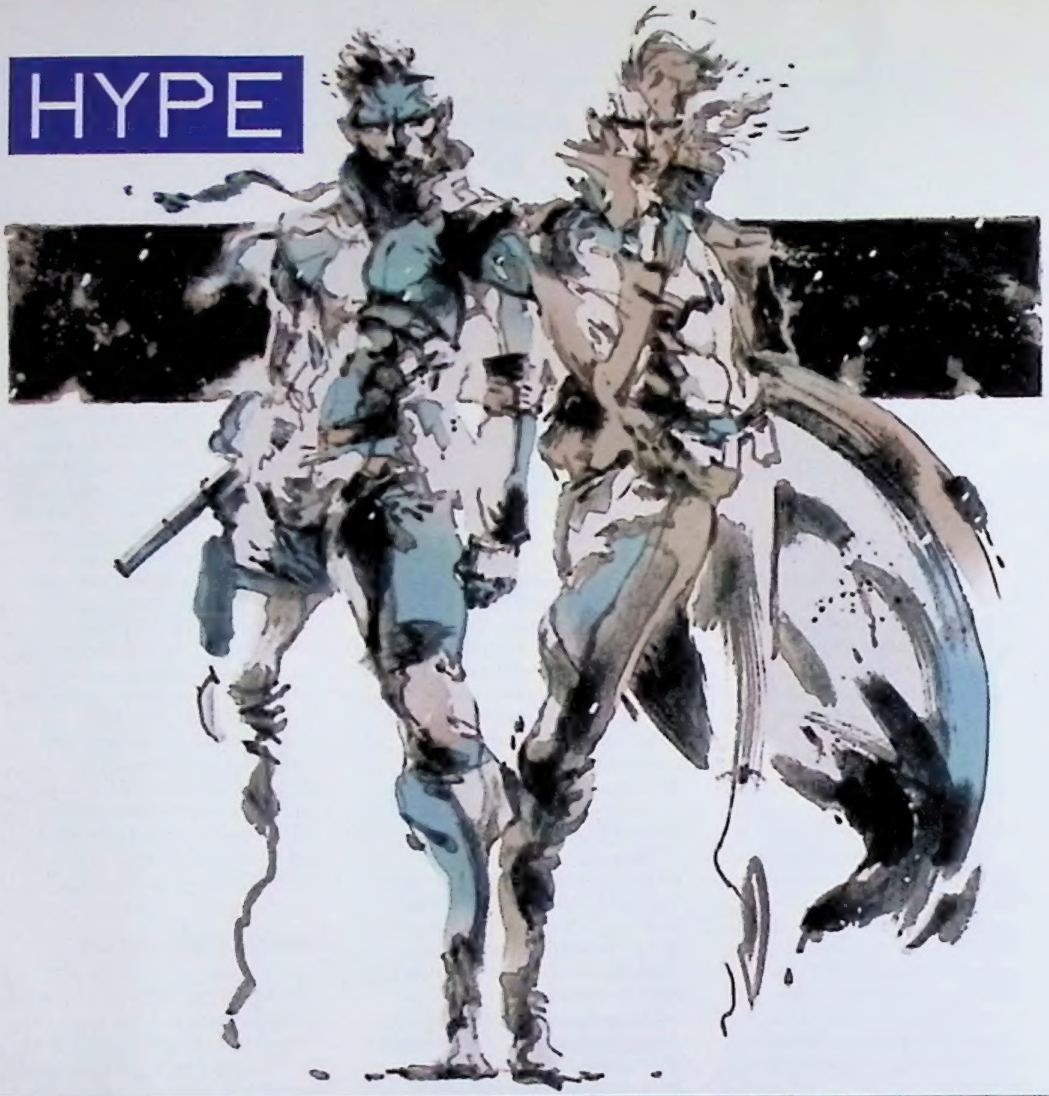
ANNORLUNDA OMSLAG

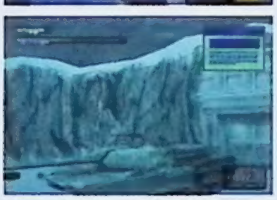
Jag undrar bara vem det är som bestämmer hur omslaget på spelfodralen ska se ut? Den europeiska versionen av *Final Fantasy X* har till exempel bara en logotyp mot en vit bakrund på omslaget, medan det amerikanska omslaget visar en bild på Tidus i vattnet med ett svärd i handen. Varför är det så?
Alexander

Alla spelföretag tycks vara helt övertygade om att japanska, amerikanska och europeiska spelare har olika smak vad gäller både spels utseenden och innehåll. Det finns otaliga exempel på hur spelomslag har förvandlats från rena konstverk till grafiska missfoster på vägen från Japan till Europa. Sorgligt men sant.
SP

SUPER PLAY.SE

ALLA INSÄNDARE PUBLICERAS ÄVEN PÅ SUPER PLAYS FORUM. FORTSÄTT DEBATTEN PÅ WWW.SUPERPLAY.SE





Silicon Knights ska försäkra oss om att den nya versionen av *Metal Gear Solid* blir lika snygg som PlayStation2-spelen.

DET BÄSTA AV TVÅ VÄRLDAR

MIYAMOTO OCH KOJIMA I UNIKT SAMARBETE

Att *Metal Gears* skapare Hideo Kojima håller Shigeru Miyamoto som världens bästa spelproducent är ingen hemlighet. Att Shigeru Miyamoto i sin tur plagierar inslag ur *Metal Gear Solid* rakt av i *The Legend of Zelda: The Wind Waker* tyder på att respekten är ömsesidig. Så när de två demonproducenterna nu slutligen bestämt sig för att samarbeta, överöser de inte helt oväntat varandra med hyllningar.

– Jag är otroligt exalterad över att kunna introducera en unik *Metal Gear Solid*-upplevelse till en ny publik och samtidigt få chansen att samarbeta med min mentor, säger Hideo Kojima, och Shigeru Miyamoto tillägger:

– Kojima och jag har pratat om det här projektet länge och det glädjer mig att våra idéer har matchat varandra så perfekt. Det är vår gemensamma passion för speldesign som har gjort detta projekt möjligt.

Projektet de pratar om har döpts till *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*, och är en ny version av 1997 års PlayStation-spel *Metal Gear Solid*. Och även om de två producenterna har det övergripande ansvaret för Gamecube-spelet görs grovjobbet av kanadensiska Silicon Knights, företaget bakom *Eternal Darkness*. Handlingen kommer att förbli densamma som i originalspelet, men grafikmotorn är helt ny, kontrollsystemet uppgraderat och den visuella upplevelsen ska vara jämförbar med *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* och dess uppföljare.

TOBIAS BJARNEBY

GRAND THEFT AUTO TILL ALLA FORMAT

Rockstar Games har planer på att släppa *Grand Theft Auto III* och *Grand Theft Auto: Vice City* till Xbox och Gamecube, enligt en intervju med Yahoo News. En månad efter att nästa del i serien släppts till PlayStation2 löper Rockstar Games kontrakt med Sony ut, vilket innebär att företaget går multiformat på allvar. *TW*

SNK ÄR TILLBAKA

Nästan, i alla fall. Playmore, som består av flera veteraner från SNK har öppnat ett nytt utvecklingshus i New Jersey, USA. Företaget, som går under namnet SNK Neo Geo USA, kommer att utveckla spel på heltid. Först ut är en 3D-version av *Capcom vs SNK* och en lika tredimensionell version av den klassiska, sidscrollande shoot 'em up-klassikern *Metal Slug*. Flera Game Boy Advance-spel lär också vara på väg från utvecklaren, som uppenbarligen står med den ena foten i det förgångna. Vi älskar dem redan. *TW*

GAME GEAR-SPEL TILL GAMECUBE

Sega har avslöjat att kommande Gamecube-spelet *Sonic Adventure DX*, förutom förbättrad grafik och omkring fem timmars ytterligare speltid jämfört med Dreamcast-versionen, även kommer att innehålla inte mindre än tolv gömda Game Gear-spel. Exakt vilka spel det rör sig om är ännu okänt. *Sonic Adventure DX* släpps i Japan den 19 juni. *DG*

SVENSK SPELMÄSSA

STOCKHOLMS SVAR PÅ E3?

E+E : ELECTRONIC ENTERTAINMENT

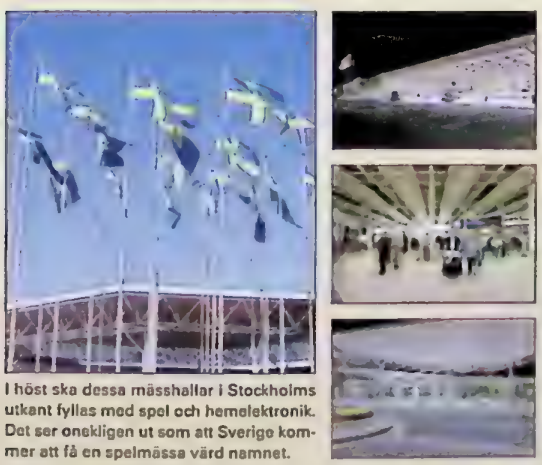
Det verkar som att det äntligen blir en stor svensk spelmässa.

Sedan 2001 har det gjorts försök att få igång en riktig spelmässa i Sverige. 2001 resulterade det i en mässa mest för branschen på Svenska Mässan i Göteborg. Förra året skulle det bli stort och folkligt – den planerade Gamex-mässan skulle bli "höstens roligaste och häftigaste mässa" hette det då från arrangörshåll. Men PlayStation-distributoren Nordisk Film hoppade av (frågan är om de någonsin var på) och ställd inför en potentiellt tom och tråkig tillställning så ställdes mässan in.

Nu skriver vi 2003 och mässarrangören ExpoNova tar nya tag. Årets försök heter E+E Electronic Entertainment och är tänkt att gå av stapeln den 31 oktober till 2 november på Stockholmsmässan i Älvsjö – och allmänheten (det är ni) är välkommen att klämma på alla prylar och provspela spelen. Biljettpriset är inte satt, men kommer att hamna kring hundralappen.

Förutom spel kommer utställningen också att handla om TV och film, hemelektronik samt infrastruktur (bredband, ADSL, GSM, med mera). Mässan kommer då förhoppningsvis att få den lifestyle-vinkel som efterlystes av Nordisk Film när det var tal om Gamex-mässan förra året.

I dagsläget kan ExpoNova inte bekräfta några utställare, men säger att omkring 20 stora företag har bokat monterplats. Men eftersom en sådan bokning inte är direkt bindande så kan det hela rent teoretiskt fortfarande gå i stöpet – även om det i år faktiskt verkar hoppfullt. TOMMY RYDLING



I höst ska dessa mässhallar i Stockholms utkant fyllas med spel och hemelektronik. Det ser onekligen ut som att Sverige kommer att få en spelmässa värd namnet.

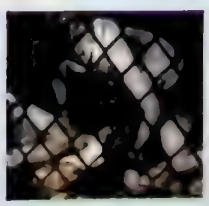
LIKA SOM BÄR?

ULALA VS LADY MISS KIER

Någon som minns Deee-Lite? Inte? Nu har i alla fall sångerskan i bandet som hade en hit med *Groove is in the Heart* i början av 90-talet stämt Sega för att de har stulit hennes identitet när de skapade *Space Channel 5*-stjärnan Ulala. Lady Miss Kier påstår att mycket av det som kännetecknar Ulala, däribland hennes make-up, knähöga skor, minikjol och ryggsäck, gör de två svåra att skilja från varandra. Vilket kan göra människor förvirrade över vem som egentligen är vem. Allt enligt amerikanska musikbibeln Rolling Stone. TOBIAS BJARNEBY

DEAD OR ALIVE BLIR FILM

The Hollywood Reporter uppger att filmbolaget Impact Pictures arbetar med en långfilm baserad på Tecmos *Dead or Alive*-spel. Filmen, vilken beskrivs som en blandning mellan *Charlies Änglar* och *Enter the Dragon*, planeras nå de amerikanska biograferna någon gång under hösten nästa år, i samband med att Tecmo ger ut nasta *Dead or Alive*-spel. Handlingen är hemlig, men manuset skrivs av J F Lawton, som bland annat har varit involverad i filmer som *Pretty Woman* och *Under belägring*. Med tanke på att licensen omfattar skandalspelet *Xtreme Beach Volleyball*, talar således det mesta för en kombination av lättklädda kvinnor och våld. *DG*



DATORSKRÄCK

Hos Konami Computer Entertainment Tokyo jobbar just nu producenten bakom *Silent Hill*-serien, Akira Yamaoka, med att färdigställa PC-versionen av *Silent Hill 3*. Spelet kommer att dra nytta av plattformens tekniska överlägsenhet, och tillåta spelaren att spara var som helst under äventyrets gång. Huruvida quicksave hjälper eller stjälper när det kommer till att formedla den basta speluppleveIsen kan förstås diskuteras. *TW*

NINTENDO MINSKAR ROYALTYANSPRÅK

Enligt nyhetsbyrån Reuter kommer Nintendo att minska kraven på royalties från tredjepartstillverkare av Gamecube-spel. Reuter hänvisar till ett uttalande av George Harrison, vice VD på Nintendo of America som lär ha namnt *Grand Theft Auto* som ett av fjolårets största spel och tillagt att Nintendo vill värna om relationen med oberoende bolag. *DG*

THE SIMS 2

FÖRSTA NYHETERNA AVSLÖJADE

VI VISSTE ATT DET skulle komma en uppföljare till det bästsäljande *The Sims*. Men fram tills nu har vi inte vetat något om vad det nya spelet ska innehålla. Nu kan vi avslöja några av detaljerna kring spelet.

Till att börja med så kommer simmarna i *The Sims 2* att ha olika DNA. Simmar som skaffar barn kommer att märka att barnen liknar dem själva och att de kan ärva olika drag av sina föräldrar. Simmarna kommer nu också att växa upp och bli gamla. Det kommer alltså att vara mojligt att styra en sim från det att den föds tills den blir gammal och pensionerad. Men inte nog med det – din sim påverkas också av vad han eller hon pysslar med. En sim som sitter framför TV:n och glor hela dagarna kommer till exempel att bli fet, medan någon som tränar mycket blir smal och smärt.

Grafiken får sig en rejäl uppdatering. Nu ska spelet använda sig av riktig 3D-grafik, som *The Sims*-spelen redan gör till konsol. Det ska till och med gå att se olika ansiktsuttryck på simmarna.

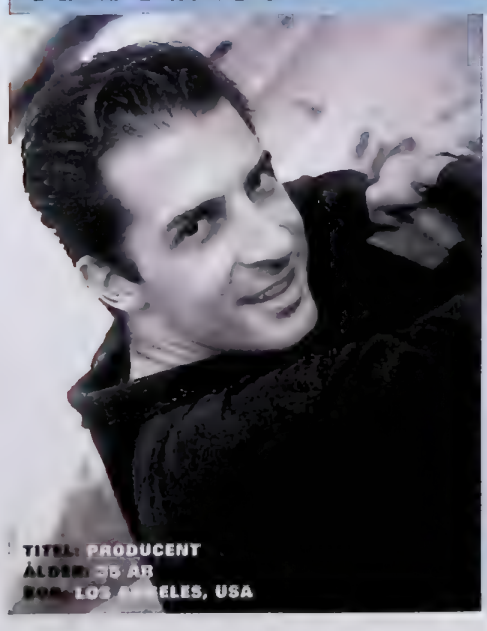
Will Wright är mannen som uppfann *The Sims*. Han säger att *The Sims 2* kommer att ge oss spelare en djupare och mer realistisk upplevelse. Tyvärr kommer det att dröja till 2004 innan spelet är färdigt. TOMMY RYDLING

RATT UTAN SPEL?

FORCE FEEDBACK WHEEL TILL GAMECUBE

Logitech ar forst ut med en ratt till Gamecube. Den heter helt enkelt Force Feedback Wheel och kostar omkring 749 kronor i butik. En liten dekorativ detalj är att du kan byta färg på rattnavet – det foljer med runda navbitar i tre olika färger. Det ar dock oklart exakt vilket spel man ska spela med ratten i dagslaget. Det finns inte direkt något overflod av bra bilspel till formatet. TOMMY RYDLING

FEM FRÅGOR TILL DAVE PERRY



TITEL: PRODUCENT
ÅLDER: 35 ÅR
BOR: LOS ANGELES, USA

Vilket var det senaste spel du köpte?
– Jag köper på mig en massa spel som jag ska spela när *Enter The Matrix* är färdigt. *Battlefield 1942* var det senaste.

Vad gör du när du inte spelar eller arbetar?
– Jag har ägnat mig åt varenda möjlig och omöjlig hobby. Jag har flugit helikopter, åkt snowboard, spelat golf, tennis och volleyboll. Men jag har slutat med allting. Det blir bara jobb nu för tiden. I 20 år har jag tänkt att jag ska ta ledigt efter nästa spel.

Vem är din favoritartist?
– Pietro Annigoni.

Vilket är det bästa respektive sämsta spel du har gjort?
– *Earthworm Jim* är det bästa. *Wild 9* det sämsta.

Det röda pillret eller det blå?
– Jag tog det röda pillret. Big time. Kaninhålet är betydligt djupare än vad man först kunde tro.

Dave Perry är aktuell som producent för spelet Enter The Matrix.

CONTROLLER S BLIR STANDARD

Den mindre, otroligt mycket bättre handkontrollen till Xbox blir nu standard i europeiska Xbox-paket. Undertecknad menar att Controller S är den basta handkontroll som existerar, och kan bara gratulera alla som funderar på att kopa en Xbox. Ni kommer att kunna anvanda ficklampan i *Halo*. *TW*

NEDLÄGGNINGAR OCH ONLINESATSNINGAR

Capcom lagger ned utvecklingen av 18 titlar på grund av ekonomiska problem. Under året som gick forlorade foretaget inte mindre an en halv miljard svenska kronor, vilket eldar på ytterligare spekulationer om att ett större foretag kommer att kopa Capcom. 18 spel motsvarar knappt 20 procent av foretagets samtliga projekt, men forhoppningsvis ar det mest minimala uppgraderingar av det slag Capcom gjort sig kanda for som vi går miste om. Men allt ar inte nattsvart for spelutvecklarna som gett oss *Resident Evil* och *Street Fighter*. *Steel Battalion Online* ar nu officiellt, och den exklusiva skara manniskor som kopte ett gigantiskt kontrolldon for ett enda spel jublar forstås over tanken på att få anvanda det igen. *TW*

MORTAL KOMBAT VI PÅ VÄG

Slagsmålsserien *Mortal Kombat* lever vidare. Enligt IGN har Midway bekraftat att bolaget kommer att slappa ett nytt *Mortal Kombat*-spel någon gång i slutet av nasta år. Midway vill i nulaget inte avsloja några detaljer, men sägs ändå ha bekraftat uppgifterna om att spelet kommer att innehålla ett onlinelage. *DG*

SPELVÄRLDEN RUNT: USA

Åldersmärkningen på spel är ett ständigt ämne för debatt i den här branschen. Varje gång ett nytt spel som *Grand Theft Auto III* eller *Max Payne* lanseras så startar kontroversiella debatter om vilket ansvar vi tar – som konsumenter, politiker, utvecklare och utgivare. Nu håller staten Washington på att släppa igenom en ny lag som i praktiken skulle göra det olagligt att sälja spel med vuxet innehåll till minderåriga. Butiker som Electronics Boutique här i USA skulle då behöva vara noggrannare med att be om legitimation. Spelbranschen hävdar att det här är en form av censur, och jag vet inte riktigt vad jag ska tycka om deras reaktion. Jag kanske är ensam om det, men jag tycker att lagförslaget är bra. Varför då? För att spel märkta M (för "mature") helt enkelt inte ska säljas till minderåriga. Jag har sett alltför många gånger hur en expedit har sålt ett vuxenspel till en unge som helt uppenbart inte har uppnått den rätta åldern. Skulle den föreslagna lagen påverka den amerikanska spelmarknaden? Troligtvis inte. Nackdelen skulle i stället kunna bli att om spelen är svårare att få tag i för ungdomarna så skulle det bli mer piratkopiering.

Branschen har hela tiden hävdat att den själv ska lösa problemet. Det har den inte gjort. Därför tycker jag att det är bra att staten faktiskt skriver en lag som straffar de svarta fåren bland återförsäljarna, för vi vet alla att återförsäljarna inte lär sluta med något om de inte får ta några konsekvenser, eller hur? Nu kan de komma att riskera böter på 500 dollar. Det är inget dramatiskt, men det är i alla fall bättre än ingenting. Vår motsvarighet till svenska MDTS, The Interactive Digital Software Association (IDSA) kallar lagförslaget för "ett missriktat försök till spelcensur", men jag måste fråga: vad skulle ha varit mindre missriktat? Varken IDSA här i USA eller ELSPA i Europa verkar kunna få återförsäljarna att sälja spelen efter åldersmärkningarna. De kan bara "rekommendera det", och fastän åldersmärkningen i sig är helt okej så förlorar den kraftigt i genomslag om den inte efterföljs strikt i affärerna. Så vad är problemet? I Tyskland finns det redan sedan många år ett fungerande system. Frågan är också hur IDSA kan kalla det censur när allt lagen skulle göra är att upprätthålla de regler som IDSA och The Entertainment Software Ratings Board (ESRB) själva har satt upp? Jag fattar det helt enkelt inte.

Jag tycker det är dags att vi börjar acceptera hur viktig vår bransch har blivit. Vi kan inte göra vad som helst och bara hoppas att ingen ska märka det. Med en del spel på gränsen till smaklöshet förvånar det mig inte att vi ofta hamnar i korselden. Samtidigt har det varit lite si och så med objektiviteten hos vissa politiker. Advokater och politiker som först kallar sig själva för spelexperter och i nästa sekund kallar spel för mördarsimulatorer får mig att vilja kräkas. Kommer ni ihåg prickskytten i Washington? Han hade – naturligtvis – lärt sig skjuta i TV-spel, inte i armén där han hade fått sin officiella utbildning. Vi måste alltid vara beredda på sådana löjliga argument.

KOMMER NI IHÅG PRICKSKYTTEN I WASHINGTON? HAN HADE – NATURLIGTVIS – LÄRT SIG SKJUTA I TV-SPEL, INTE I ARMÉN DÄR HAN HADE FÅTT SIN OFFICIELLA UTBILDNING.

Hur som helst, lagförslaget lär gå igenom senaten i Washington när som helst och sedan är den stora frågan om andra stater kommer att följa efter. Självklart kommer IDSA att försöka göra motstånd, men det återstår att se hur stora deras chanser är. Jag tror i alla fall att lagen kan fungera.

AXEL STROHM

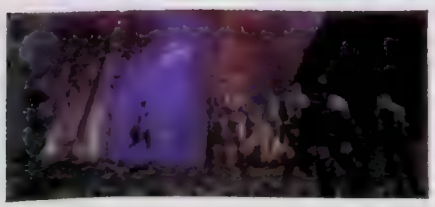
Axel Strohm är frilansjournalist, och skriver regelbundet för amerikanska Electronic Gaming Monthly och GameSpot

HEATHER

TITEL: INNEHAVARE AV MYSTISKT FÖRFLUTET
SPELOGRAFI: SILENT HILL 3 (2003)

Efter att rollen som huvudperson i *Silent Hill*-spelen två gånger i rad tillsats av män är det nu dags för en kvinna. Det är nog emellertid inte detta faktum som gör Heather till en mycket känsligare person än sina föregångare. Vid tillfällen då James, fokus för seriens andra del, stirrar tomt, kväver Heather skrik och undrar varför just hon dragits in i denna mardröm. Heather är en modemedveten ung kvinna med ett ytterst mänskligt och sympatiskt yttre. Som för övrigt är inspirerat av en känd icke-amerikansk skådespelares. Vem får ni själva lista ut. Beskrivningen av hennes yttre kan utan tvekan appliceras på hennes insida, vilket förklarar hennes bitvis riktigt mänskliga reaktioner på hemskheterna som försiggår i Silent Hill.

När Heather inte brottas med mänsklighetens samlade ångest bor hon med sin far och tillbringar sin tid med att dagdrömma på Happy Burger samt inhandla nya klädesplagg. Förhoppningsvis kommer Heather att bana väg för en ny sorts spelkaraktär som både visar upp mänskliga och hjältemodiga (därmed inte sagt icke-mänskliga) egenskaper. Heather är en spelfigur och kvinna i tiden, som verkligen förmår uppbringa spelarens engagemang för hennes öde. Bra jobbat, Heather. LOVE ENSTRÖM



NY RAS I WORLD OF WARCRAFT

Alvor är en av de fyra skepnader som *World of Warcraft*-spelare kan anta under nästa år. Vi vet inte mycket om Night Elves; deras fordigheter, fortskaffningsmedel och så vidare ska avslöjas på E3, och det är i skrivande stund några dagar kvar tills vi beger oss till Los Angeles. Om alvorna blir en spelarfavorit framför övriga raser – människor, dvärgar och taurer – återstår att se. *TW*

RETRO STUDIOS FÅR NY VD

Texasbaserade Retro Studios är spelhuset som gav oss *Metroid Prime*. Inför arbetet med uppföljaren har bolagets tidigare VD Steve Barcia ersatts av Michael Kelbaugh. Kelbaugh kommer närmast från Nintendo, där han har arbetat de senaste 15 åren. Med tanke på den turbulens som föregick *Metroid Prime* var beslutet inte helt oväntat. Retro Studios ägs helt och hållet av Nintendo. *DG*

HUR SLUTAR SILENT HILL?

Till skillnad från konstformer som litteratur och film har spel en unik egenskap; du kan påverka din omgivning med handlingar. Interaktiviteten gör att du kan bryta konventioner och påverka hur upplösningen, slutet, ska formas. Men när man som i *Silent Hill* introducerar fem alternativa slutsekvenser, vad är då det riktiga slutet på historien?

Silent Hill representerar visserligen inte de spel där olika slut faktiskt har ett syfte. Däremot belyser det en problematik eftersom det inte är speciellt genomtänkt. Tänk dig att du går på bio, och vilken biograf du besöker är helt avgörande för vilket slut filmen får. Föreställ dig en roman som har ett slut, men när du bläddrar vidare i boken hittar du nya alternativa upplösningar som alla skiljer sig från varandra. Dessa två scenarier känns helt otänkbara. Personligen skulle jag bli förbannad om jag råkade ut för något av exemplen. Inte bara för att jag själv drabbas, utan för att manusförfattaren inte kunde bestämma sig, eller ännu värre inte fick den kreativa friheten utan var tvungen att leverera en rad olika kompromisser.

FÖRESTÄLL DIG EN ROMAN SOM HAR ETT SLUT, MEN NÄR DU BLÄDDRAR VIDARE I BOKEN HITTAR DU NYA ALTERNATIVA UPPLÖSNINGAR SOM ALLA SKILJER SIG FRÅN VARANDRA.

När jag intervjuade Hiroyuki Owaku, som skrivit scenarierna till *Silent Hill 3*, kom vi fram till att ett slut faktiskt är det bästa. När frågeställningen alltmer blev en dialog bad han mig att hälsa våra läsare att de inte ska bry sig nämnvärt om de alternativa sluten, något som fick mig att bli ännu mer skeptisk till varför de ens existerar.

Som spelutvecklare är man ständigt skyldig att leverera mervärde till spelarna. Och om ett spel är genomtänkt konstruerat med flera alternativa vägar som leder till olika slut så finns det en poäng. Men om mervärdet yttrar sig i otaliga variabler av slutsekvenser som bara förbryllar och gör historien otydlig tycker jag att de är inne på helt fel spår.

Kanske är det här början till slutet, eller rättare sagt slutet för slutet? Kommer den här tendensen att förankra sig alltmer i spelsjälen? Är det så att trots att spel befinner sig i fiktionens skymningslandskap så finns det en vilja att imitera det verkliga livet? Att kunna påverka alla möjliga framtidsscenarier man står inför tills döden tar vid? Än så länge finns inte den tekniska möjligheten, och det är väl även en utopi i sig. Men är alternativa slut verkligen framtiden? Själv hoppas jag bara att spelutvecklarna stannar vid färre upplösningar. Och framför allt att de motiverar sig bättre och tänker sig för innan de ger mig en rad olika, menlösa slut.

Att fylla ett spel med en rad alternativa slut bara för att ge det ett visst mervärde, nej tack. Att vidareutveckla spelarens möjligheter att påverka sin resa genom spelet och därmed få glädjen att se hur dessa handlingar påverkar omvärlden, ja tack. För detta är ju vad spel handlar om; interaktivitet.

MARTIN JOHANSSON

HYPE SEGAS FRAMTID

Sega gav sina stjärnproducenter varsitt mindre företag att ta hand om, i hopp om att det skulle kunna förändra det ekonomiska läget. Men än så länge har det beslutet inte gett tillräckligt bra resultat.

Under den senare halvan av 90-talet inleddes Segas kamp mot de röda siffrorna i boksluten. Saturn innebar vändpunkten för företaget som på allvar rubbat Nintendos ställning med sin Mega Drive. Försäljningssiffrorna sjönk snart lika snabbt som spelarnas förtroende, sedan Sega börjat pumpa ut dyra uppgraderingar istället för tekniska underverk till konsoler. Under de senaste tre åren har företagets åtgärder för att än en gång vända utvecklingen blivit alltmer desperata. Sommaren 2000 styckades Sega upp, och nya divisioner som Amusement Vision, Sega Rosso och United Game Artists bildades. Teoretiskt sett fick de nya företagen, som var fristående men lutade sig mot varumärket Sega, utveckla spel till vilket format de ville. I praktiken utvecklade de bara spel till Dreamcast, Segas högsta prioritet och sista hopp. Den 31 mars 2001 tog drömmen slut. Maskinen slutade tillverkas och kort därefter blev det officiellt att Sega skulle utveckla spel till alla format. Räddningen var nära. När detta skrivs går dock Sega med förlust för femte året i rad, och flera företag har visat intresse för att köpa – eller gå samman med – företaget.

Den 13 februari i år presenterade Sega planer på en sammanslagning med pachinkotillverkaren Sammy. Hela branschen reagerade med förvåning på beslutet, som visade sig hänga i luften. Sedan den dagen har flera bolag visat intresse för Sega, som nu ryktas utnyttja situationen för trissa upp priset på företaget, och därmed vända den dalande aktiekursen. Microsoft och Electronic Arts har frigjort miljardbelopp utan att använda pengarna, vilket har satt igång rykten om uppköp av Sega, men i Electronic Arts fall även Nintendo. Att Microsoft är intresserade av Sega vet vi sedan tidigare, då de lade ett bud på företaget redan innan Xbox släppts.

Den senaste turen i detta garnnystan av affärer är Namcos bud på Sega, som nyligen följdes upp med ett ultimatum. Om Sega inte kommenterat Namcos förslag innan den 9 maj skulle affären blåsas av. Från Segas kontor säger man bara att såväl budet från Namco som från Sammy fortfarande övervägs.

Är då en sammanslagning lösningen på alla Segas problem? Naturligtvis inte. Ur ett kortsiktigt perspektiv frigörs mer pengar, men på lite sikt måste Sega se över hela sin strategi för spelproduktion. Ett företag med så många välkända, älskade och stora spelserier på sin meritlista som Sega borde förstås satsa på välgjorda uppföljare för att förvalta sitt arv, särskilt med tanke på den ekonomiska situation som företaget befinner sig i. THOMAS WIBORGH

DARK CHRONICLE FÅR UPPFÖLJARE

I en intervju med tidningen The PlayStation berättar Level 5 att de redan jobbar på en uppföljare till *Dark Chronicle*, i sin tur en uppföljare till *Dark Cloud*. Det nya spelet har ännu inte fått en titel, men projektnamnet *DC3* skvallrar om ännu ett spel med samma initialer som sina föregångare. Berättelsen i det nya äventyret lär vara mörkare än tidigare, och spelupplägget något enklare och mer linjärt. Ska vi hoppas på tredje gången gillt för Level 5, som utvecklats rejält mellan spel ett och två? *TW*

EARTHBOUND TILL GAME BOY ADVANCE

I Japan har Nintendo visat TV-reklam som avslöjar att de två första delarna i företagets rollspelsserie *Mother* kommer att konverteras till Game Boy Advance. Huruvida det rör sig om en samling eller två separat spel är oklart. Reklamen avslöjar även att en version av *Mother 3* är under utveckling. Serien släpptes aldrig i Europa. I Nordamerika kallades den *Earthbound*. *DG*

BLANDRAS TILL PLAYSTATION2

Frontier Developments jobbar med en hundsimulator till PlayStation2. I en fri och verklighetstrogen värld kan du strova omkring, rädda en hundkompis eller två och se tillvaron ur Smellovision-perspektivet. Det låter både nyskapande, underhållande och ganska likt Nintendos och Segas Reality Pak-planer. *TW*

ENKÄT

Sega har ekonomiska problem. Igen. Vi har bett tre experter om deras syn på Segas siffror och sammanslagningsplaner.

Christophe Kagotani
Frilansjournalist

Vad är Segas problem?
– Företaget är splittrat och tycks inte riktigt veta vad de ska göra för att få kommersiella framgångar. Sega har alltid satsat på unika spelupplevelser och idag är många av deras spel för smala för den stora massan. Sedan ska man inte glömma att Sega först och främst har utvecklat arkadspel och att det är i den branschen de har sina framgångsrika rötter. Och det känns lite som att Sega tappar mark i takt med arkadindustrins nedgång.

Vad är företagets styrkor och hur skulle de kunna utnyttja dem bättre?
– De har en helt fantastisk meritlista. Och just nu försöker de ju att se tillbaka på sina gamla hits och göra nya versioner av dem. Men jag är inte säker på att de kommer att lyckas. Många av spelen de följer upp är så gamla att folk inte minns dem, eller blir så annorlunda med dagens teknik att fansen hellre håller sig till originalen.

Vilket företag borde Sega gå ihop med och varför?
– Bort med Electronic Arts. De ser bara Sega som ett företag med kända titlar, alltså licenser. Ett samarbete med dem skulle innebära slutet för Sega. Ungefär samma sak gäller Microsoft, och låter Sega sig kopas av dem måste de dessutom återgå till att producera spel till ett format, vilket deras utvecklingsdivisioner uppenbarligen inte vill. Så då återstår bara Sammy och Namco, och jag tror framför allt att en sammanslagning med Namco skulle kunna leda till positiva saker. Men det blir nog ändå Sammy, även om säkra källor säger att Segas utvecklingsdivisioner inte alls är nöjda med det alternativet.

Henrik Rudin
Spelredaktör
Aftonbladet

Vad är Segas problem?
– Sedan länge en kombination av splittrad, dålig strategi och marknadsföring av ett gäng oftast roliga men också för udda och tunna titlar. Jag tänker exempelvis på arkadkonversioner som *Crazy Taxi* och *F355 Challenge*, och till och med *Virtua Tennis*, som nog nu för tiden borde behöva fyllas med betydligt mer substans för att tilltala fler spelare. Allt från fler spellägen och finesser till kändisar och musik.

Vad är företagets styrkor och hur skulle de kunna utnyttja dem bättre?
– De har ju några fantastiska spelkoncept i grunden. Vidareutveckla och fyll dessa. Det verkar helt vansinnigt att göra som Sega nu gör – främst att sätta in stora styrkor på att försöka knäcka Electronic Arts sportspel. Men också att slänga ut närmast slumpvisa titlar till olika, enstaka format. De flesta andra går ju mot multiformat med alla de vinster det innebär i samordning av allt från produktion till PR.

Vilket företag borde Sega gå ihop med och varför?
– Jag tycker Electronic Arts eller Microsoft eftersom just de båda företagen nog har den bästa kunskapen i att forma och styra projekt och givet den allra största tyngden och kunskapen i marknadsföring och varumärkesbyggande.

Martin Lindell
Redaktör
Manual

Vad är Segas problem?
– De skulle behöva vara lite mer långsiktigt strukturerade. Det har varit många omdaningar i bolaget med underdivisioner och chefer i såväl USA, Europa och Japan som kommit och gått, flyttats runt och bollats fram och tillbaka. Ända sedan början av 90-talet känns det som Sega aldrig har haft någon stark framtidsplan för sin organisation. De har förvisso lyckats anpassa sig bra efter förutsättningarna med tvära kast från att vara hårdvarutillverkare till att enbart vara spelutvecklare. Ett bra exempel är hur pass snabbt de har lyckats bygga upp kompetent förlagsverksamhet i Europa och redan skrivit avtal för *Worms 3D*.

Vad är företagets styrkor och hur skulle de kunna utnyttja dem bättre?
– Fantastiska varumärken. Sega har skapat så otroligt många unika titlar genom åren. De har en förmåga att utveckla kreativa och nytänkande spel vid sidan av sina inarbetade spelserier. Det går väl hand i hand med mitt tidigare svar. En bättre organisation och administration i ryggen bakom den kreativa drivkraften skulle behövas. Nintendo är ett exempel på hur stark företagsledning med utmärkta spelutvecklare skapar ett välskött bolag.

Vilket företag borde Sega gå ihop med och varför?
– Rent strukturellt skulle en fusion med Sammy vara det mest ekonomiskt gynnsamma för Sega. Sammy sägs ha en stark ledning och välfungerande administration som förhoppningsvis skulle kunna backa upp Segas kreativa krafter. Namco och Sega däremot vore en intressant kombination, som skulle skapa en stark aktör som har kraft att driva vidare utveckling inom arkadindustrin samt främst av allt en enorm bredd och kvalitet i sina spel.

HYPE OPINION

SVENSK SPELMÄSSA
Tredje gången gillt?

LOS ANGELES
Den bästa platsen på Jorden några dagar i maj.

ENTER THE MATRIX
Wachowski-bröderna borde ha anlitat Hideo Kojima istället.

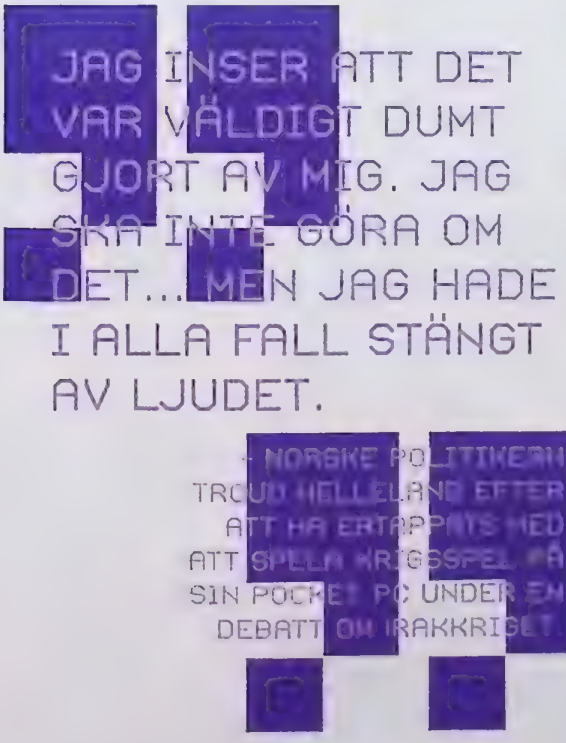
SNABBFOTAD
En kille från Kalifornien har klarat Metroid Prime på 1 timme och 47 minuter.

SEGA
Att de aldrig lyckas är ett mysterium.

XBOX LIVE
Uppgraderas snart med nya funktioner.

AKIRA YAMAOKA
En japan i Stockholm.

MORALPANIK
"Kalla fakta i cyberrymden". Kan bara sluta på ett sätt.



LÄSARUNDERSÖKNING:

VI FRÅGADE VÅRA NYHETSBREVSLÄSARE OCH FORUMMEDLEMMAR OM VILKET FÖRETAG SEGA BORDE GÅ IHOP MED. HÄR ÄR RESULTATET:

Namco: 65%
Microsoft: 18%
Electronic Arts: 13%
Sammy: 3%

namco

ANALYS:
SKRÄCKSPEL

FIOLGNISSEL:
BRA KONTROLL:
SOLSKEN:
FICKLAMPOR:
B-FILMSREFERENSER:

MARIO KART: DOUBLE DASH

■ FORMAT GAMECUBE ■ SPELTYP RACING ■ UTVECKLARE NINTENDO (EAD)

När Super PLAY träffade Shigeru Miyamoto i februari 2002 avslöjade den japanske stjärnproducenten att han börjat tröttna på alla de kartspel som släppts de senaste åren och att konceptet behövde förnyas. I höst kommer hans förslag på hur genren kan utvecklas, i form av *Mario Kart: Double Dash*.

I det nya Gamecube-spelet är fordonen inte bara större och mer varierade, de rymmer dessutom både en förare och en passagerare. Antalet spelbara karaktärer har därför utökats till 16, och de går att para ihop efter eget önskemål. *TB*

Med två ihopkopplade Gamecube maskiner och fyra handkontroller i varje konsol kan åtta personer spela tillsammans

Variationen på fordonen är större än någonsin och passar allas smak. Medan Luigi och hans flickvän Daisy föredrar rosa trivs aporna Donkey och Diddy bäst i en brun trätunna.

Delad glädje är dubbel glädje. Medan Luigi kör kan Mario koncentrera sig på att attackera motståndarna.

Alla de klassiska kartförarna har fått varsin partner. Peach har hittat en väninna i Daisy, Donkey samarbetar med Diddy, Baby Mario har fått sällskap av Baby Luigi och Koopa tar hjälp av Paratroopa.

1. I det nya spelet finns miljöer som skulle kunna vara hämtade direkt ur *Super Mario Sunshine*. 2. Man väljer själv sin partner, men Mario och Peach är naturligtvis som gjorda för varandra.

COUNTER-STRIKE X

FORMAT **XBOX** ■ SPELTYP **ACTION** ■ UTVECKLARE **VALVE**

Det här kan bli spelet som driver försäljningen av Microsofts onlinetjänst Xbox Live. *Counter-Strike* är redan ett av de mest populära onlinespelen till PC.

Counter-Strike till Xbox kommer, precis som sin PC-förlaga, att handla om intensiva strider mellan terrorister och dess bekämpare.

Counter-Strike, kanske det största onlinespelet någonsin, utvecklades av ett gäng amatörer som en modifikation till *Half-Life*. Nu ska utvecklarna av *Half-Life*, Valve, ta spelet till Xbox med sitt onlinestöd. Succén lär bli enorm, men varken releasedatum eller definitiv titel existerar ännu. *TR*

Av bilderna att döma verkar *Counter-Strike* till Xbox äva mycket av sin grafik från PC-versionen. Men på den här närbilden kan man åtminstone se att karaktärerna, framför allt i ansiktet, har fått mycket mer detaljrikedom än vi är vana vid.

EUROPAS LEDANDE MULTIMEDIAKEDJA

GAME

www.game.se

MAXA SOUNDET TILL DIN KONSOLL!

ÄNTLIGEN KAN DU FÅ UPPLEVA DET ULTIMATA LJUDET

CREATIVE INSPIRE 5.1 CONSOLE 5500D
HÖGTALARSYSTEM

Creative Inspire 5.1 Console 5500D ger den ultimata Dolby Digital spel- och filmupplevelsen. Med 5 satellithögtalare och en subwoofer kombinerar detta 48-Watt RMS system Creatives 20-åriga erfarenhet av SoundBlaster spelljudsteknologi med Cambridge SoundWorks långtgående tradition av hifi-kvalitet för att garantera verklighetstrogen underhållning.

CREATIVE INSPIRE 2.1 2400
HÖGTALARSYSTEM

Creative Inspire 2.1 2400 högtalarsystem för konsolspel består av två satelliter och en subwoofer. Kombinationen av Creatives tjugoåriga erfarenhet av Sound Blaster ljudkort, och Cambridge SoundWorks långa tradition av hifi-kvalitet garanterar en medryckande ljudupplevelse! Den gör konsolspel mer realistiska, dramatiska och roliga, med solid och djup bas samt detaljerad stereoåtergivning.

10 DAGAR ÖPPET KÖP ■ BYT IN DINA GAMLA TV-SPEL ■ LÅGPRISGARANTI

För gällande villkor prata med någon av våra säljare

BORLÄNGE KUPOLEN 0243-22 97 00 • BORÅS 033-132240 • DEBENHAMS STOCKHOLM CITY 08-588 890 35 • ESKILSTUNA 016-13 74 21 • FARSTA C 08-604 92 00
GÄVLE WINGALLERIAN 026-10 05 90 • HANINGE C 08-777 40 05 • HUDIKSVALL GULDSMEDEN C 0650-59 50 00 • KARLSKRONA 0455-774 58 • KARLSTAD 054-15 24 48
KISTA C 08-793 92 00 • LULEÅ SMEDJAN C 0920-69 70 00 • LUND CITY 046-15 81 90 • LODDEKOPINGE CENTER SYD 046-70 93 89 • MALMÖ CITY 040-25 85 75
MARIEBERG C ÖREBRO 019-22 34 20 • NACKA FORUM 08-716 49 30 • PUB STOCKHOLM CITY 08-442 24 27 • SOLLENTUNA C 08-585 702 88 • SOLNA C 08-730 03 78
SKELLEFTEÅ 0910-73 34 06 • SKÖVDE 0500-45 97 31 • TÄBY C 08-638 00 68 • UPPSALA CITY 018-10 23 56 • VALBO KÖPCENTRUM 026-13 01 00
V:A FRÖLUNDA C 031-47 46 82 • VÄSTERMALMS GALLERIAN STOCKHOLM CITY 08-650 90 34 • VÄSTERÅS GALLERIAN 021-12 90 01 • ÖREBRO CITY 019-611 38 00

COLIN MCRAE RALLY 04

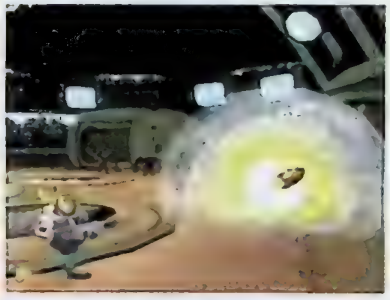
■ FORMAT PLAYSTATION2/XBOX ■ SPELTYP RACING ■ UTVECKLARE: CODEMASTERS

Trots att Colin McRae själv haft lite problem med sin rallykörning på sistone har Codemasters inga planer på att sakta ned. I november är det dags för det fjärde spelet i vad som utan tvekan är världens bästa rallyspelsserie. Eftersom Colin har bytt kartläsare så antar vi att det blir en ny kartläsare även i spelet. Vi rapporterar mer i nästa nummer, efter E3-mässan. *TR*

RATCHET & CLANK 2: GOING COMMANDO

■ FORMAT **PLAYSTATION2** ■ SPELTYP **PLATTFORM** ■ UTVECKLARE **INSOMNIAC**

Efter mindre än ett år är Ratchet och Clank tillbaka i ett episkt äventyr med namnet *Going Commando*. Spelet har många nya galna vapen, men Insomniac vill ge oss mer än bara en ny arsenal. Karaktärerna kommer även att kunna få erfarenhet och nya förmågor, plus att ett detaljerat ekonomiskt system ska ge mer liv åt spelvärlden. Kommer du ihåg minispelen från föregångaren? Glöm dem. Nu är det maxispel som gäller i stället. Vad är skillnaden då? Ingen, men det låter ju bättre. Hur som helst ser det här ut att bli en värdig uppföljare till förra årets stora plattformsöverraskning. *AS*

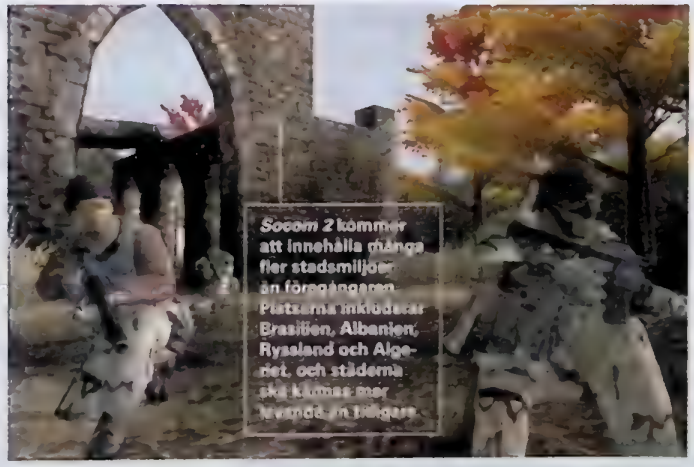


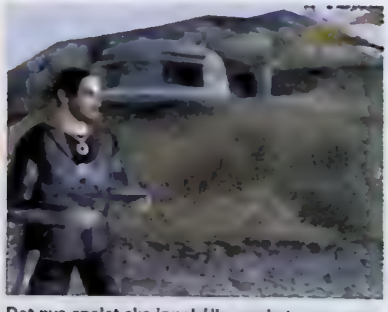
Det är inte bara vapenarsenalen som kommer att vara större den här gången – det gäller även omgivningarna. Ratchets grymma dräkt kommer att vara till hjälp i striderna, och hans lilla robotkompis är också en viktig del av spelet. Ibland skiljs duon åt, vilket är anledningen till att Clank inte syns på denna bild.

SOCOM 2

■ FORMAT **PLAYSTATION2** ■ SPELTYP **ACTION** ■ UTVECKLARE **ZIPPER INTERACTIVE**

Socom är för närvarande det mest populära konsol-onlinespelet i USA. Zipper Interactive har lyssnat på responsen på det första spelet och håller på att implementera tonvis med förbättringar. Till exempel kommer det att finnas två nya typer av uppdrag: ett där du måste bryta dig in i ett fientligt fort och placera ut en bomb, och ett där du ska eskortera och skydda en viktig person. Lägg till detta massor av nya vapen och nya multiplayerfunktioner, som möjligheten att prata med andra spelare i lobbyn och en kompislista (som i ICQ). Även klanranking och kraftigt förbättrad artificiell intelligens står på checklistan. *AS*





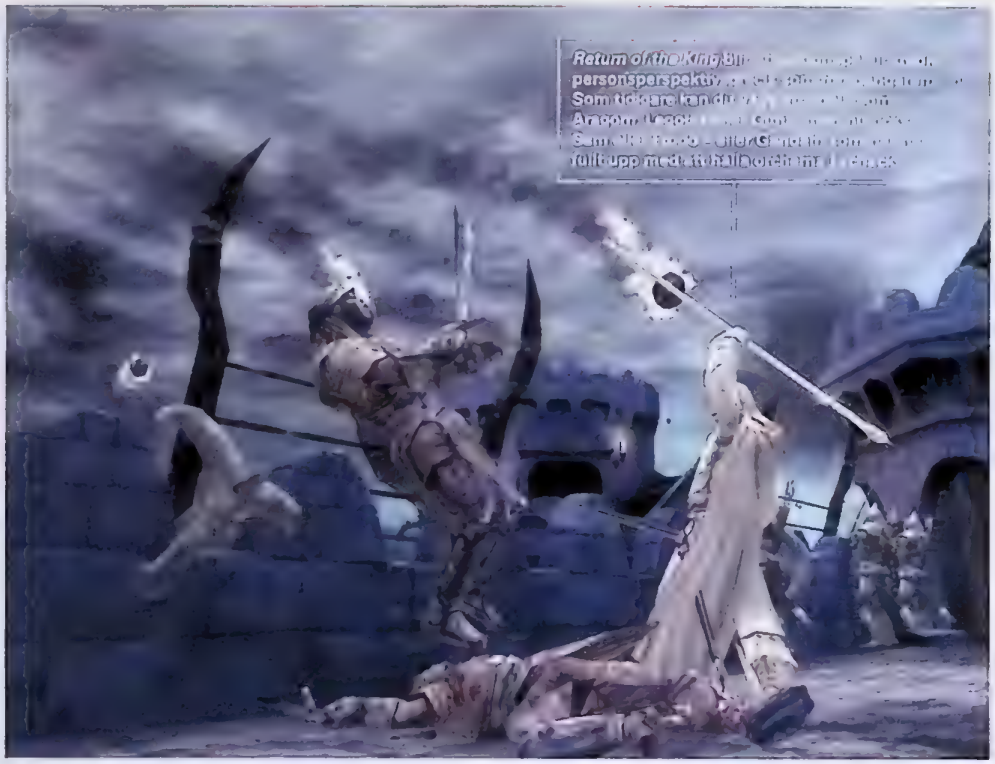
Det nya spelet ska innehålla mycket mer vegetation, och fienden kommer att utnyttja den. De söker skydd när de har slut på ammunition (eller när de laddar om) och de är mycket mer uppmärksamma på vad du gör när de väl har upptäckt dig.

THE LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING

■ FORMAT **MULTI** ■ SPELTYP **ACTION** ■ UTVECKLARE **ELECTRONIC ARTS**

Den 17 december smäller det. Då går den tredje och sista *Sagan om Ringen*-filmen upp på biograferna. Electronic Arts har som bekant redan gjort ett spel som baseras på de två första filmerna, och mot slutet av året ska ett till spel släppas, den här gången med undertiteln *Return of the King*. TR

Det ska gå att spela två personer tillsammans, men ännu finns det ingen bild på detta nya tvåspelarläge.



Return of the King [illegible] personsperspektiv [illegible] Som tidigare kan du [illegible] Aragorn [illegible] Sam [illegible] – [illegible] full upp med [illegible]

MAXIMO VS THE ARMY OF ZIN

■ FORMAT **PLAYSTATION2** ■ SPELTYP **ACTION** ■ UTVECKLARE: **CAPCOM**

Maximo vs The Army of Zin kommer att ha ett mer komplext stridssystem, där du kan göra längre kombigatione attacker och specialattacker. Enligt Capcom ska de även se över svårighetsgraden, men i grund och botten lär det här ändå bli ett spel för riktiga hardcore-spelare.

Omgivningarna kommer att vara fulla av fiender, som för det mesta är något slags robotaktiga figurer. Här slåss du mot horder av robotar på ett helikopterliknande skepp. Se upp så att du inte faller över kanten!

Maximo, som baserades på de klassiska spelen *Ghosts 'n Goblins* och *Ghouls 'n Ghosts*, var ett riktigt old-school-spel som släpptes till PlayStation2 härom året. Men vad är då den här Zin-armén för något? Jo, det är en armé som sovit i några hundra år, men nu har dessa mekaniska missfoster vaknat igen. Maximo och hans vän Grim måste slå tillbaka med ännu mer kraftfulla vapen och nya attacker. Spelet kommer att ta dig från de högsta berg till Döda havets djup. Målet är att lösa mysteriet med Zin, vad det nu betyder. Vi skyller bristen på information på Capcom, som lovar att allt ska avslöjas på E3-mässan. AS

SSX 3

■ FORMAT **GAMECUBE/PLAYSTATION2/XBOX** ■ SPELTYP: **SPORT** ■ UTVECKLARE **CANADA**

Världens mest överdrivna snowboardspel får snart en tredje, friare del. Enligt Electronic Arts går det nu bra att färdas mellan olika banor utan laddningstider, och alla begränsningar i tricksystemet ska vara borttagna. Grafiskt sett kan vi vänta oss ett spel lika långt från traditionella tolkningar av sporten som tidigare, men också ett som ser mer verklighetstroget ut. Snön ska nu blåsa omkring på banan och – äntligen – gnistra på samma snygga vis som i *Amped*. Musiken står herrar som Felix Da Housecat, Queens of The Stone-age och NERD för. *TW*

HEADHUNTER: REDEMPTION

■ FORMAT **PLAYSTATION2** ■ SPELTYP: **ACTION** ■ UTVECKLARE **AMUZE**

Det svenska spelhuset Amuze arbetar just nu med uppföljaren till sitt debutspel, *Headhunter*. Jack Wade (arg och mycket lik Chuck Norris) är tillbaka, nu i sällskap med en ung dam vid namn Leeza X. De två måste tillsammans stoppa smugglingen av ett stort antal vapen för att förhindra en katastrof i staden vi lärde känna på Dreamcast och PlayStation2 för ett par år sedan. Att döma av de första bilderna kan vi vänta oss ett mörkare, grafiskt sett lite opolerat spel i gränslandet mellan *Silent Hill 3* och *Metal Gear Solid 2*. *TW*

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

■ FORMAT **PC/PLAYSTATION2/XBOX** ■ SPELTYP: **ACTION** ■ UTVECKLARE **TOTALLY GAMES**

Lawrence Holland heter mannen som skapade en av LucasArts största framgångar: rymdsimulatorn *X-Wing*. Men han gjorde också tre flygsimulatorer som utspelar sig under andra världskriget. Nu, tolv år efter det senaste spelet i serien, kommer äntligen ett nytt kapitel. Spelet heter *Secret Weapons Over Normandy* och är en actionorienterad flygsimulator som fokuserar på de experimentella flygplan som togs fram under andra världskrigets slutskede, till exempel den topphemliga XF5U-1, även kallat "Den flygande pannkakan". *TR*

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

■ FORMAT **PC/XBOX** ■ SPELTYP: **ACTION** ■ UTVECKLARE **RAVEN**

Till hösten kommer det tredje spelet i serien *Jedi Knight*. Det är Activisions team Raven som står för utvecklingen, och det ny spelet ska vara både större och mer anpassningsbart än föregångarna. Spelaren tar på sig rollen som en lärjunge på Luke Skywalkers skola för blivande jediriddare. Du kan välja hur din karaktär ska se ut, baserat på folkslag, hudfärg, kläder, hår och andra fysiska egenskaper. Du kan också bestämma färgen på din ljussabel, och om du är skicklig kan du belönas med en dubbeleggad ljussabel, precis som Darth Maul i *Episode I*. *TR*

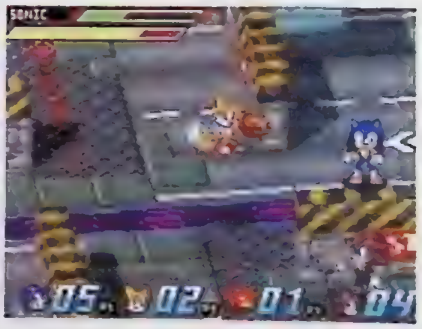
BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG

■ FORMAT **GAMECUBE** ■ SPELTYP: **PLATTFORM** ■ UTVECKLARE **SONIC TEAM**

Yuji Naka och hans Sonic Team har inte utvecklat ett enda helt unikt plattformsspel sedan Saturn-tiden, utan mest ägnat sig åt sin igelkott på olika satt. *Billy Hatcher and the Giant Egg* är spelet som bryter den trenden. Vi kan vänta oss ett klassiskt, tredimensionellt plattformsäventyr med strategiska pusselinslag. För att rädda världen från en ond kung som vill se världen insvept i ett evigt mörker, måste Billy använda sin dräkt för att kontrollera ägg, föda upp olika varelser och förvandla sin värld till den ljusa plats den en gång var. *TW*

SONIC BATTLE

■ FORMAT **GAME BOY ADVANCE** ■ SPELTYP: **BEAT 'EM UP** ■ UTVECKLARE **SONIC TEAM**



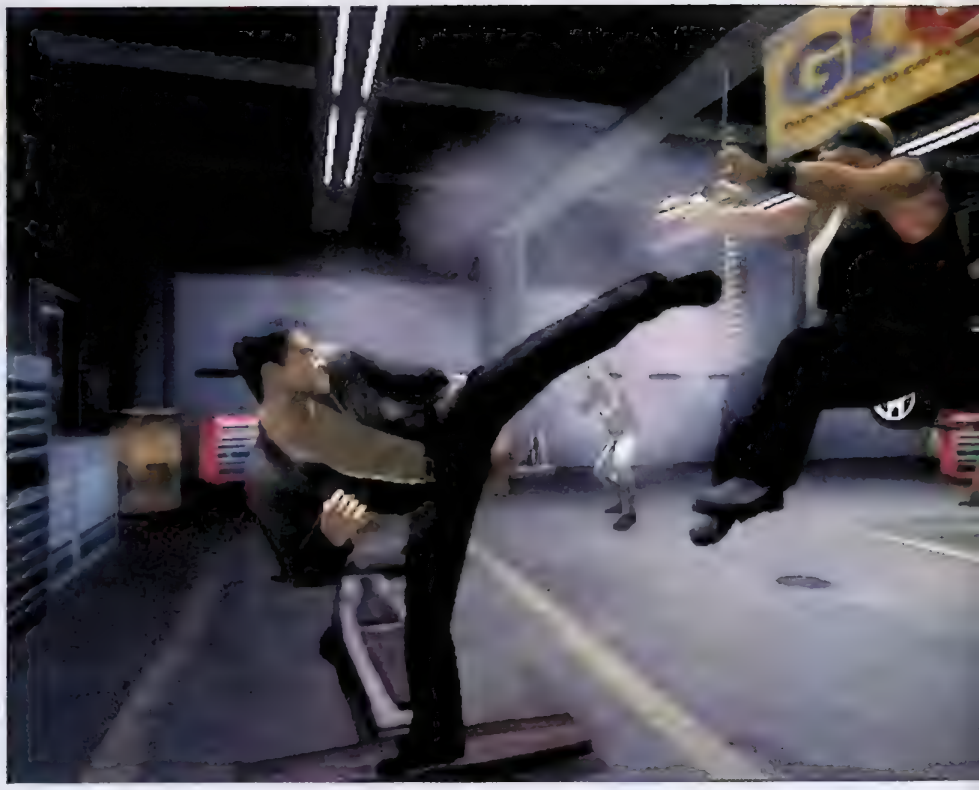
Det var länge sedan sist. Spelet hette *Sonic Fighters*, släpptes till Saturn och var mer upphetsande i teorin än i praktiken. Nu är det dags igen. Konceptet är detsamma, plattformen en annan och de risiga polygonerna är utbytta mot välpolerade pixlar. *Sonic Battle* samlar Sonic och hans sju bästa kompisar, utrustade med styrkor och svagheter, i olika arenor. Spelet lär vara späckat med snygga kombinationer och jättesnabbt våld. För undertecknad kommer det att göra ont ända in i själen när jag låter Sonic slå Tails sönder och samman. *TW*

TRUE CRIME: STREETS OF LA

■ FORMAT: XBOX/PLAYSTATION2/GAMECUBE ■ SPELTYP: ACTION ■ UTGIVARE: ACTIVISION ■ UTVECKLARE: LUXOFLUX

Spelkontrollen är mer flexibel bakom ratten än i de flesta konkurrerande spel. Med en enkel knappkombination snurrar man 180 grader, skjuter sin förföljare, och vänder tillbaka igen, utan att förlora särskilt mycket fart.

Virtua Cop-siktena kommer väl till pass när det är dags att plocka fram det kalla stålet. Det är som bekant inte särskilt lätt att göra samma sak i *Grand Theft Auto: Vice City*.



EFTER LIBERTY CITY OCH VICE CITY ÄR DET DAGS ATT KÖRA RAKT IN I VERKLIGHETENS LOS ANGELES. *TRUE CRIME* ÄR ETT ÄVENTYR I ANDRA ÄNDEN AV LAGENS LÅNGA ARM.

Vilket är världens största spel, här och nu? *Metroid Prime, The Legend of Zelda: The Wind Waker? Final Fantasy X* kanske? Glöm det. De titlar som dyker upp i huvudet på hardcore-spelare är sällan mer än en parentes för alla de andra, de som inte ser japanska neonskyltar när de blundar. Allra störst är *Grand Theft Auto*, ett spel som blivit ett kulturfenomen. Det pratas om *Vice City* på stan, på TV, i glansiga livsstilsmagasin. Tommy Vercetti är Jesus, nedsänd till jorden av Rockstar Games, ett utvecklarhus som ger publiken exakt vad de vill ha. Frihet, stil, våld. *Grand Theft Auto* i tre dimensioner är så mycket närmare det helt fria spelet jag och så många andra har drömt om sedan vi plockade upp en handkontroll för första gången, än vi kanske inser.

Är det något spel jag skulle klona om jag vore spelproducent, så är det *Grand Theft Auto*. Miljoner spelare gapar fortfarande efter mer som utsvultna fågelungar, och Rockstar Games möter egentligen inte någon konkurrens. När jag träffar spelets producent, en blond och ständigt leende Christopher Archer, för att prata om hans spel är det första han vill klargöra att *True Crime: Streets of LA* inte är en kopia av någonting. Det är alldeles eget och lilla Luxorflux med stora Activision i ryggen vill göra något nytt av genren.

ETT STORT UPPBÅD SKÅDESPELARE LÅNAR UT SINA RÖSTER TILL SPELET. VI KOMMER ATT FÅ HÖRA CHRISTOPHER WALKEN, GARY OLDMAN OCH MICHAEL MADSEN I STORA ROLLER. GOD SMAK, STENHÅRDA HERRAR, HÖGA FÖRVÄNTNINGAR.

TILLBAKA PÅ GATAN

Inramningen känns dock mer än välbekant. Du är polis. Du är ute efter hämnd. Du har en stor stad vid dina fötter och massor av spring i benen. Gör vad du vill. Å andra sidan är detta utgångspunkten för hela genren och känns lika självklart som att samla 100 ädelstenar i ett plattformsspel. Spelmekaniskt är *True Crime* en *Grand Theft Auto*-baserad cocktail uppblandad med *Dead To Rights* och spetsad med *Max Payne*. Det faktum att du har en polisbricka i bältet innebär att det oprovocerade våldet inte får lika stort spelrum som i Rockstars värld. Samtidigt utspelar sig en stor del av spelet inomhus, och här kontrolleras spelet via stora sikten och ett tidsflöde som går att kontrollera. Vi har sett det förut, men det fungerar fortfarande bra. Spelets huvudperson, Nick, har också ett stort antal sköna karatesparkar och benknäckarslag till sitt förfogande. Även detta verkar fungera bra, även om det ibland blir för trångt för att kameran ska kunna göra ett riktigt bra jobb. De gånger fiendeuppbådet är övermäktigt kan spelaren även smyga sig på dem och döda dem, och *True Crime: Streets of LA* känns plötsligt en aning *Metal Gear Solid*. Nick är, som du säkert greppat vid det här laget, en mångsidig polis och spelhjälte, men han behärskar inte allt första gången du spelar. Under äventyrets gång tränar han upp sina förmågor i kampsportslokaler och på skjutbanor. Här får jag flashbacks från jakten på licenser i svenska *Headhunter*. När jag spelade *True Crime: Streets of LA* för första gången kunde jag inte sparka på liggande fiender, vilket säkert är politiskt

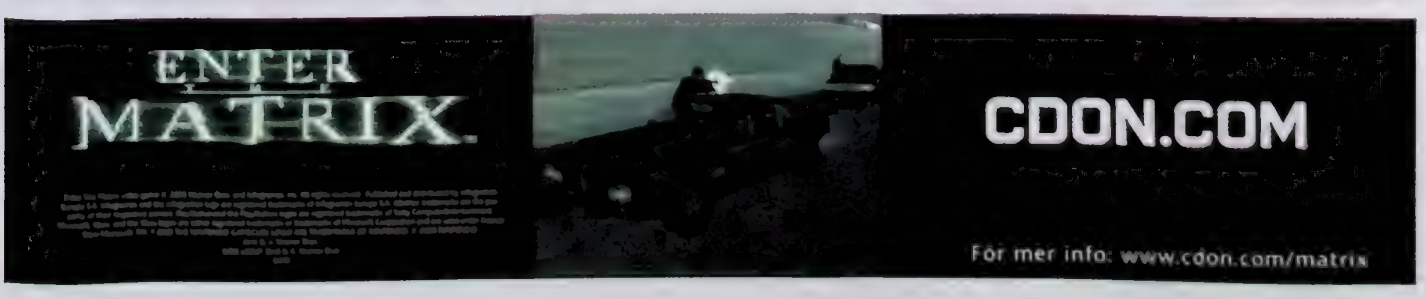
Nick i en ställning ovärdig en stenhård actionhjälte. Det han försöker demonstrera är att han kan smyga sig på sina fiender obemärkt.

korrekt men ganska stelt och orealistiskt. Christopher Archer försäkrade dock att ett besök eller två i min lokala dojo skulle lösa problemet och resultera i en mer flexibel karaktär.

VÄLKOMMEN TILL LOS ANGELES

Men det är inte i skumma lokaler och stökiga barer som spelet imponerar mest, utan – som titeln antyder – på gatorna. Att åka bil tillsammans med Nick är en helt annan upplevelse än att åka bil med Tommy Vercetti. I Vice City glider man som bekant fram i papplådor med gravt simplifierad fysik, de bilar Nick lånar av lagtydiga medborgare förvaltar istället *Drivers* arv. De gungar fram, skakar av ojämnheter i vägen när det börjar gå fort och tappar fästet när de ska. Lacken skrapas av, vi får se bucklor och texturer värda namnet, trots att Los Angeles är stort och biltätt. Har man någon gång varit i den mycket fotgängarovänliga staden och känner igen delar av den är det riktigt roligt att navigera i spelet enbart med hjälp av minnet. Under mina 15 minuter med spelet körde jag genom Santa Monica, från gallerian, via hotellet där vi bodde under samma resa och ned på strandpromenaden bort mot Venice. Det är första gången jag på allvar har känt igen mig i ett spel, en ganska märklig och angenäm känsla. Men även om man aldrig varit i Los Angeles är det en utmärkt stad att köra alldeles för fort igenom. Den är snygg, varierande, full av trafik och bra vägar. Luxoflux har avbildat varje liten stadsdel med hjälp av GPS för att underlätta utvecklingsarbetet och se till att staden verkligen efterliknar sin verkliga motsvarighet. Ett annat bevis på att utvecklarna menar allvar med sitt spel är det uppbåd av skådespelare som lånar ut sina röster till spelet. Vi kommer till exempel att få höra Christopher Walken, Gary Oldman och Michael Madsen i stora roller. God smak, stenhårda herrar, höga förväntningar.

True Crime: Streets of LA lånar från flera håll, och vissa av de stölder jag ser skulle jag såga i en annan genre. Men Luxoflux verkar i en subgenre som fortfarande är relativt utforskad, och alla företag som släpper välgjorda, fria actionspel tänker jag ge en chans. Jag känner mig som en av de där svältfödda fågelungarna i början av den här texten. THOMAS WIBORGH



CASTLEVANIA

■ FORMAT PLAYSTATION2 ■ SPELTYP ÄVENTYR ■ UTGIVARE KONAMI ■ UTVECKLARE KONAMI TOKYO

VI HADE LÄNGE MISSTÄNKT ATT KONAMI SKULLE GE 3D-TEKNIKEN ETT NYTT FÖRSÖK. DANIEL HAR SPELAT EN MYCKET TIDIG VERSION OCH TROR SIG NU HA FUNNIT PARADISET NÅGONSTANS MELLAN TRANSSYLVANIEN OCH TOKYO.

Före Game Boy Advance fanns det anledning att oroa sig för det sätt på vilket Konami hanterade en av världens bästa och mest stämningsfulla spelserier. Efter att ha fulländat konceptet i *Symphony of the Night* och försett oss med ett av de bästa actionäventyren någonsin, verkade det japanska spelhuset nästintill likgiltigt inför frågan om hur arvet skulle förvaltas. Och när historien om Greve Draculas hemsökta slott till slut tog kivet in i den tredimensionella världen var plötsligt 15 års spelhistoria som bortblåst.

De två Nintendo 64-spelen var väl egentligen inte sämre än merparten av alla de äventyr som dök upp till formatet omkring millennumskiftet. Problemet var bara att de varken såg ut eller kändes som *Castlevania* i tredimensioner. Just denna brist på förståelse ledde till att *Castlevania* och *Castlevania: Legacy of Darkness* aldrig blev någonting annat än illa maskerade svek mot alla oss som hade förälskat oss i spel som *Dracula X: The Rondo of Blood*, *Super Castlevania IV* och *Symphony of the Night*. Så småningom insåg även Konami detta, bytte utvecklingsteam och återgick till att producera tvådimensionella äventyr till Game Boy Advance.

Circle of the Moon blev en orgie i allt som vi så länge hade saknat. Men även om konceptet två uppföljare senare fortfarande känns magiskt, kan jag inte förneka att jag har börjat drömma om helt nytt tredimensionellt *Castlevania*, utvecklat av personer som älskade de gamla spelen lika mycket som jag själv. Allting talar för att den drömmen snart blir verklighet.

ÖVERTYGANDE KONTROLL

Den betaversion som jag har spelat innehöll bara ett fåtal korridorer och ett dussin mer eller mindre bekanta fiender. I normala fall hade det förmodligen känts otillräckligt, men den här gången var 45 minuters spelande allt som krävdes för att en helt ny värld skulle öppna sig.

Huvudpersonen påminner om Alucard; Greve Draculas son och tillika huvudrollsinnehavare i *Symphony of the Night*. Jag vet inte vad han heter, men i samma ögonblick som jag ser honom komma mot mig, förd en rödvit slängkappa, knähöga stövlar och med det silvervita, halvlånga håret fladdrandes, inser jag att jag äntligen har mött den perfekta arvtagaren. En överklig kombination mellan Simon Belmont och Dante från *Devil May Cry*.

Liksom sina föregångare är den nya hjälten försedd med en kraftfull piska, och trots att man spelar med låst kamera och kontrollen tycks sakna en målsökningsfunktion, är den väldigt lätt att hantera.

Vid denna staty kan man spara spelet. Funktionen tyder på ett aventyrsinriktat upplägg.

Tack vare vapnets mäktiga räckvidd spelar det ingen roll om fienderna anfaller från sidan eller framifrån, man träffar ändå.

Varje gång man attackerar en fiende kommer det upp ett meddelande på skärmen som talar om hur mycket skada fienden tog. Det sistnämnda tolkar jag som att det nya spelet kommer att bli relativt äventyrsorienterat, och att vi med andra ord bör vänta oss äventyr i stil med *Circle of the Moon* och *Symphony of the Night* snarare än ett upplägg inspirerat av seriens mest actionbetonade delar. Detaljer som att man spelar med både energi- och magimätare, samt att det finns särskilda rum där man kan spara sitt spel, stärker denna föraning.

FÄRGADE GLASFÖNSTER, DUNKLA BIBLIOTEK OCH BRINNANDE LJUS I STÅTLIGA KANDELABRAR TYCKS VARA ETT ÅTERKOMMANDE TEMA. DET ÄR VÄL KNAPPAST NÅGON VÅGAD GISSNING ATT BYGGNADEN UTGÖR EN DEL AV DRACULAS MYTOMSPUNNA SLOTT.

KLASSISKA MILJÖER

Det spelbara partiet av betaversionen såg ut som en katedral. Färgade glasfönster, dunkla bibliotek och brinnande ljus i ståtliga kandelabrar tycks vara ett återkommande tema. På några av väggarna hängde till och med målningar med religiösa motiv. Det är väl knappast någon vågad gissning att byggnaden utgör en del av Draculas mytomspunna slott.

Eftersom all text i spelet var skriven på japanska hade jag problem med att förstå menyerna, men så vitt jag kunde se kommer spelets huvudperson successivt att lära sig nya magier och egenskaper. Dessutom verkar det finnas flera olika slags piskor, eller åtminstone olika slags uppgraderingar. I sådant fall är det bara helt naturligt, eftersom en liknande funktion återfanns redan i seriens allra första delar.

Jag nämnde att betaversionen bara innehöll korridorer och fiender. Detta är dock inte hela sanningen. Innan jag var tvungen att slita mig från spelet hann jag även med att slåss mot en boss. Denna varelse finns inte med på någon av bilderna, och med tanke på vad jag såg vore det närmast tjänstefel att avslöja dess identitet. Ni får helt enkelt ta mig på orden när jag säger att det var en upplevelse från andra sidan graven.

DANIEL GRIGOROV

Varje gång man attackerar en fiende kommer det upp ett meddelande som talar om hur mycket skada fienden tog. Vi känner igen funktionen från *Symphony of the Night*.

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

■ FORMAT: ÄVENTYR ■ SPELTYP: PLAYSTATION2, PC ■ UTGIVARE: THQ ■ UTVECKLARE: REFLECTION

DEN ORIGINELLA OCH ÄLSKADE SPELSVITEN *BROKEN SWORD* ÄR TILLBAKA, MED AMBITIONEN ATT TA ÄVENTYRSGENREN IN I FRAMTIDEN.

Den som någon gång har spelat något av de två *Broken Sword*-spelen är med all säkerhet beredd att hålla med mig om att spelen står i en klass för sig när det gäller originalitet och nytänkande – och det genom att vara jordnära och avspända. I en bransch där spelskapare stångar sina pannor blodiga för att komma på nya, allt mer bisarra världar och historier har Reflection nått ut till en förvånansvärt stor och bred publik, där såväl elva- som fyrtioåringar spelar, med spel som tilltalar hjärnan snarare än avtryckarfingret. *Broken Sword* måste också sägas ha haft stor betydelse för äventyrsspelets utveckling på PlayStation, då i princip ingen trodde att den typen av spel skulle fungera på konsol. Så här i efterhand är det bara att konstatera att skeptikerna hade fel.

ETT NYTT KAPITEL

Den här gången börjar allt på ett flygplan. Ett kraschat plan vid kanten av en ravin någonstans mitt ute i Kongos djungler. Här hittar vi vår huvudperson: den blonde och slagfärdige amerikanen George, ett bekant ansikte för den som spelat de två tidigare spelen, och ens första uppgift blir att ta sig ut ur det svajiga planet och undvika en smetig död på ravinens botten. Samtidigt befinner sig dramats andra huvudaktör, fransyskan Nico, i Paris där hon bevittnar ett mord. Det var längesedan de båda träffade varandra, men då ödet garanterat har något i beredskap för dem kommer deras vägar åter att korsas.

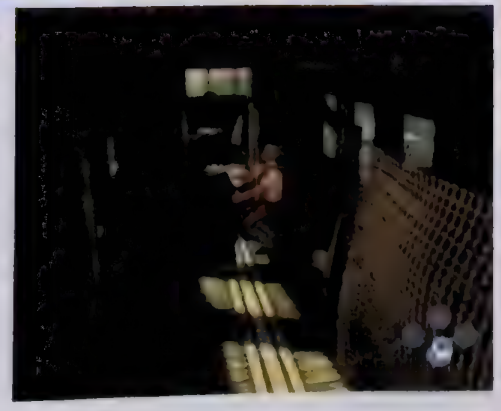
Broken Sword: the Sleeping Dragon är ett nytt kapitel i historien om George och Nico, där nya mysterier väntar och vi lär känna personerna och deras omgivning bättre. Men det är framförallt ett stort steg för spelserien och äventyrsgenren i allmänhet.

– Vi ville göra ett riktigt äventyrsspel där det händer spännande saker, och åter-

I EN BRANSCH DÄR SPELSKAPARE STÅNGAR SINA PANNOR BLODIGA FÖR ATT KOMMA PÅ NYA, ALLT MER BISARRA VÄRLDAR OCH HISTORIER HAR REFLECTION NÅTT UT TILL EN FÖRVÅNANSVÄRT STOR OCH BRED PUBLIK MED SPEL SOM TILLTALAR HJÄRNAN SNARARE ÄN AVTRYCKARFINGRET.

Man behöver inte ha spelat de tidigare spelen i serien för att förstå *The Sleeping Dragon*, men det finns många saker i spelet som flörtar med den som kan sitt *Broken Sword*.

Efter ett par snabbt övergivna försök med celshading bestämde man sig för att använda handmålade bakgrunder. Lek med skuggor är ett annat viktigt inslag i grafiken.



The Sleeping Dragon är avsevärt större än sina föregångare, men kommer att ta ungefär lika lång tid att spela igenom. Mycket beroende på att man den här gången slipper frustrerande idiotiska och långsökta problem – så kallade getproblem för den som har spelat det första *Broken Sword*.

upprätta genrens något urvattnade rykte, säger spelets regissör Charles Cecil.

Vid sidan om vad det innebär för handlingen insåg teamet också snart att man behövde ta steget till 3D fullt ut, något som har bemötts med viss skepsis från gamla *Broken Sword*-fans. Äventyrsspel är ofta en aning begränsade genom sina 2D-världar; lägger man till en dimension blir resultatet ett friare och därmed mindre linjärt spel, menar man på Reflection.

– Vi ville komma ifrån traditionell trial and error. Nu kan man istället göra flera saker med varje objekt. En 3D-värld öppnar också för betydligt mer filmiska kameraåkningar.

För de filmiska och berättande ambitionerna finns förstås kvar och har tagits ett steg längre – trots att spelet blivit mindre linjärt. Historien i stort är förutbestämd, men mellan de olika scenbytena finns stort utrymme för spelaren att prova olika lösningar på problemen. Cecil menar själv att det finns en gräns för hur fria äventyrsspel kan bli om man samtidigt vill ha en bra handling.

– Det är jävligt svårt att skriva en bra historia. Om någon kommer på flera, bra alternativa slut... tja, då är han en bättre man än jag.

DYNAMIK

Dynamik har varit ett av ledorden under utvecklingen av *The Sleeping Dragon*, i ett försök att få fram ett varierande spel med olika stämningar.

– De flesta spel går i samma tempo hela tiden, oavsett om det är ett långsamt äventyr eller vildsint skjutande. Det är något vi vill ändra på, fortsätter Cecil.

En del av förändringen går ut på små problem som dyker upp under spelets gång och som man bara har en viss tid på sig att lösa. Idén kommer från det nyskapande Dreamcastäventyret *Shenmue*, men där gick det lite väl snabbt när händelserna inträffade – en sekund och det var för sent. I *Broken Sword: the Sleeping Dragon* har man ofta lite mer tid på sig, även om man måste vara kvicktänkt. Det här är också ett av de få moment där man faktiskt kan dö i *Broken Sword*, som annars brukar vara sparsamt med våldet. Ett exempel är när Nico stöter på en pistolbeväpnad kvinna i ett kök i början av spelet; den som inte hyfsat raskt kommer på att använda den lägligt placerade stekpannan eller kylskåpsdörren som står på glänt blir tyvärr skjuten.

Precis som dynamiken är flytet viktigt. Den som spelar *The Sleeping Dragon* kommer garanterat att få spela, inte titta på mellansekvenser.

– Det är rent ut sagt brottsligt att ha mellansekvenser som varar i tio minuter. Ingen vill uppleva det.

Istället vävs historien in i själva spelet. Dialogerna, som kanske är *Broken Swords* starkaste kort, finns naturligtvis kvar och genom nya genomarbetade animationer är tanken att vi ska komma ännu längre under skinnet på karaktärerna. Det var relationen mellan George och Nico som, i princip mer än själva historien, drev de första spelen framåt, och förhållandet fördjupas i *The Sleeping Dragon*. Båda karaktärerna är fortfarande spelbara och agerar både på egen hand och tillsammans.

Om Reflection lyckas ta äventyrsgenren vidare får vi se senare i år, men ambitionerna finns där och det ser definitivt ljust ut för George och Nico och deras fortsatta äventyr. MAGNUS ERIKSSON

MIDTOWN MADNESS 3

■ FORMAT XBOX ■ SPELTYP RACING ■ UTVECKLARE DIGITAL ILLUSIONS

AH, LUKTEN AV BRÄNT GUMMI, LJUDET AV PLÅT SOM KNYCKLAS TILL OCH SYNEN AV GÅNGTRAFIKANTER SOM KASTAR SIG UNDAN I SKRÄCK. DET ÄR DAGS ATT GÖRA GATORNA OSÄKRA IGEN.

Midtown Madness blir snart en trilogi. Det tredje spelet finputsas nämligen just nu hos Digital Illusions i Stockholm, och vi har testat en tidig version. När det första spelet kom 1999 gav det en adrenalinkick åt alla PC-spelare. Då var det Angel Studios som stod för utvecklingen, och idén hade kommit till dem när en av deras designers höll på att bli påkörd vid ett övergångsställe. Med spel som *Rallisport Challenge* och *Battlefield 1942* under bältet har Digital Illusions verkligen slagit igenom stort, och nu har de alltså fått förtroendet från Microsoft att förvalta *Midtown Madness*-arvet. Den här gången exklusivt för Xbox.

KÖR I PARIS OCH WASHINGTON

I första spelet höll man till på gatorna i Chicago. I andra spelet var det London och San Francisco. Nu har turen kommit till metropolerna Paris och Washington. Det är ett val som ger en mindre, pittoresk, slingrande europeisk stad och en vräkig amerikansk stad med gigantiska, snörräta motorvägar. En bra mix som ger spelmässig omväxling, alltså.

Väl inne i spelet så känns det mesta igen från förr, och jag ser inget fel i det. Huvudattraktionen ligger i karriärsläget, där man kan ta sig igenom över 50 varierande uppdrag uppdelade på de två städerna. Det kan handla om att till exempel jobba som budbilsförare, lyxchaufför, värdetransportchaufför eller stuntförare. Varje yrke har ett antal uppdrag som du måste klara av för att kunna avancera och låsa upp nya bilar. Eftersom det finns så många olika typer av yrken och uppdrag är det noll risk att bli uttråkad. Vissa stunder känns det som *Metropolis Street Racer*, andra stunder är det som *Crazy Taxi* rakt av, för att i nästa utmaning förvandlas till *Grand Theft Auto III* (fast utan de mer kontroversiella inslagen). Det är tilltalande med så omväxlande upplevelser, och man kan inte ens klaga på att *Midtown Madness 3* kopierar sina konkurrenter, för utan det första *Midtown Madness* är det tveksamt om konkurrenterna hade existerat – *Driver* undantaget.

Nyckeln till framgång är att köra så aggressivt som möjligt, utan att för den skull hamna upp-och-ned eller köra rakt in i en vägg. De flesta uppdragen går ut på att först ta sig förbi ett antal kontrollpunkter i staden. Med hjälp av kartan kan du se var dessa punkter ligger och själv planera din rutt. Om du bara följer den föreslagna vägen är risken stor att du inte vinner. Känslan när man hittar ett livsfarligt hopp som gör att man tjänar in tio sekunder och tar ledningen i ett race är svårslagen.

Det finns över 30 olika bilar i spelet, och alla är tagna från verkligheten (lite kul är det att spelets grymmaste bil är det svenska sportbilsprojektet Koenigsegg). Bilarna beter sig mer eller mindre som man kan förvänta sig – en fransk buss är med andra ord inte lika snabb som en amerikansk polisbil. Däremot kan bussen plöja igenom trafikköer mer eller mindre obehindrat. En konstig detalj med den här betaversionen är att bilarna inte verkar kunna gå sönder. Först efter medveten självmordskörning med upprepade frontalkrockar lyckades jag tappa motorhuven, men i övrigt gick bilen utmärkt. Förhoppningsvis ska bilarna kunna totalkvaddas i det färdiga spelet, för även om tanken är att man ska köra vårdslöst så kom mycket av spänningen i föregångaren från det faktum att du var tvungen att köra galet men säkert på samma gång. Där gick det till exempel inte att köra in i ett träd, för då tappade man däcken och så var det loppet över. Nu, däremot, kan man plöja igenom vad som helst – även lyktstolpar och träd – utan att något annat händer än att man tappar lite fart.

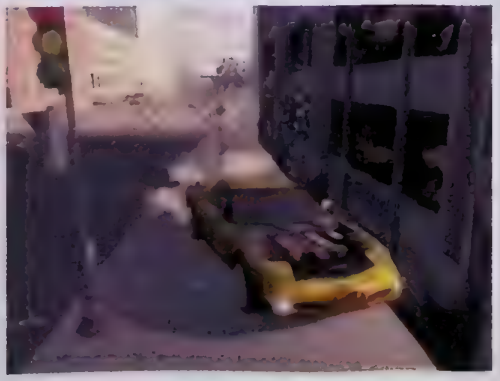
SPELA LIVE

Skulle man tröttna på karriärsläget så finns det mycket annat att döda tristessen med. Ett antal checkpoint-race finns här, tillsammans med blitz-race, som är en desperat kamp mot klockan för att hinna från punkt A till punkt B. Det är också glädjande att Digital Illusions har satsat hårt på multiplayerdelen. Det går att spela med delad skärm, med länkade maskiner och via Xbox Live. På delad skärm kan du egentligen bara spela vanliga checkpoint-race, men med Live öppnar sig massor med roliga spelsätt – bland annat klassikern Cops and Robbers från förra spelet. Där ska ena laget (tjuvarna) jaga rätt på en guldtacka och åka hem med den till sitt gömställe. Det andra laget (poliserna) ska försöka stoppa tjuvarna och i stället köra tillbaka med guldet till banken, där det hör hemma.

Midtown Madness-spelen är lite av favoriter hos mig, och det är med glädje jag kan rapportera att serien är i goda händer hos sina nytillsatta utvecklare. Arvet från de tidigare spelen finns kvar i allra högsta grad, och samtidigt har det tillräckligt med nyheter för att kännas oändligt mycket fräschare än *Crazy Taxi 3* – bara för att ta ett exempel. Det är också ett bra bevis på att man kan ha jättekul utan att stjäla bilarna, köra över gångtrafikanterna och plocka upp prostituerade med jämna mellanrum. Jag är chockad. TOMMY RYDLING

Det handlar om att köra som en biltjuv mitt inne i stan.

Paris är en av städerna du kan fara omkring i. Washington är den andra. När får vi se Stockholm?



WORLD OF WARCRAFT

■ FORMAT: PC ■ SPELTYP: ROLLSPEL ■ UTVECKLARE: BLIZZARD

BLIZZARD GER SIG IN I ONLINEROLLSPELENS FÖRLOVADE LAND, OCH DE SER UT ATT HA ALLA FÖRUTSÄTTNINGAR ATT LYCKAS VÄL.

World of Warcraft blottar snabbt Blizzards ambitioner med steget in i en för dem ny genre: att attrahera nya och framförallt många spelare. Det talas mycket om hur intuitivt spelet ska bli, hur lätt det ska bli för oinvigda spelare att avancera med sin karaktär och om vikten av att svårare ställningstaganden ska skjutas på framtiden, rent spelmässigt. Kontentan av denna inställning blir att det, på gott och ont, endast finns tre viktiga val att göra när man skapar en ny karaktär; val av ras, yrke och utseende. Allt vad färdigheter och besvärjelser heter väljer man när spelet börjat, och då främst efter att man höjt sig några nivåer.

För den som är förtrogen med Azeroth, världen som de tre *Warcraft*-spelen utspelar sig i, finns det mycket att vila sina ögon på i *World of Warcraft*. Men även för den som inte satt tänderna i Blizzards tidigare skapelser framstår världen som vacker och varierad, med tonvikten på karaktärer på gränsen till karikatyr snarare än realism. Många av de byggnader man kunnat resa i *Warcraft*-spelen återfinns i verklig skala i *World of Warcraft*; man kan ta sig upp i vakttorn eller beskåda ett mäktigt sågverk (lumber mill). Men utöver nyhetens behag att se *Warcraft*-världen inifrån finns dessvärre inte mycket nyskapande i Blizzards onlinerollspel. Visst handlar det om vad som ser ut att bli ett gediget hantverk, men nya inslag som alternativa sätt att bli mäktigare (utöver att slå ihjäl rader av själlösa monster), klart definierade maktstrukturer med anknytning till verklighetens eller fräscha sätt att angripa stridernas upplägg, lyser med sin frånvaro.

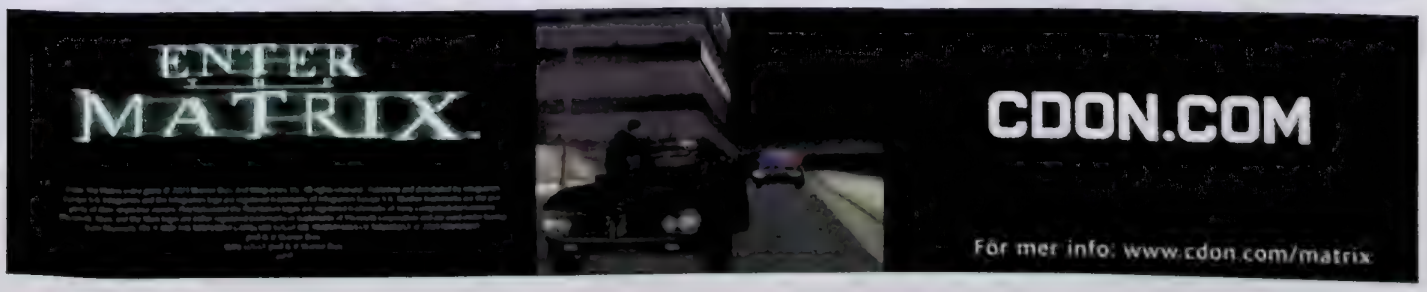
SMÅNYTT

Det enda som egentligen får en att reagera smått överraskat och garanterat positivt är kroppsspråket alla figurer automatiskt använder sig av när de talar. För det första känns andra spelare mer levande då de vänder på huvudet då och då. Varje gång man för muspekaren över ett objekt eller en varelse dras ens karaktärs blickar dit, vilket gör att man faktiskt upptäcker om en annan spelare visar intresse för en. För det andra är det kroppsspråk alla spelare använder sig av beroende av om man avlutar en mening med punkt, utropstecken eller frågetecken. Det finns i *World of Warcraft* inga tvivel om huruvida en spelare skriker, talar eller ställer frågor till en själv.

Viktiga inslag som dessa ändrar emellertid inte på spelmekaniken och av allt att döma blir *World of Warcraft* inte mer än (vilket dock inte är dåligt) ett genomarbetat och med största sannolikhet ytterst vackert rollspel för tusentals spelare som (till min stora, stora förvåning) främst är inriktat på krigskonst.

LOVE ENSTRÖM

Blizzard hävdar att flesta datorer med 3D-grafikkort ska klara av att rendera miljöerna i spelet. Gissningsvis är denna bild dock inte tagen på en av de sämsta datorerna i världen.



KYA: DARK LINEAGE

■ FORMAT: PLAYSTATION2 ■ SPELTYP: PLATTFORM ■ UTGIVARE: INFOGRAMES ■ UTVECKLARE: EDEN STUDIOS

FRANSKA EDEN STUDIOS GÅR FRÅN RACING TILL PLATTFORM OCH TAR UPP KAMPEN MOT SPEL SOM *JAK & DAXTER* MED ETT SPEL SOM VILL INNEHÅLLA ALLT.

Med smaken av olja kvar i munnen och innan dammet riktigt lagt sig går Eden Studios från *V-Rally* till något helt annat. Med *Kya* ska plattformsäventyrsgenren tas ytterligare ett steg, främst genom att blanda genrer och kombinera dem till ett storslaget äventyr.

Nya aktörer är alltid välkomna i en bransch där uppföljare står för majoriteten av alla nya spel. Samtidigt har vi fått en överdos av intetsägande plattformshjältar på senare tid. Mitt första intryck är att Kya är ännu en blåhårig tonårshjältinna med getingmidja, kaxig attityd och lite för lite kläder. Okej, vi kanske inte har sett just henne förut, men det känns så, och jag är ärligt talat inte särskilt imponerad av karaktärsdesignen. Spelets bad guys, vargfolket Wolfen, är rätt träiga och de goda Nativs påminner mest om Bobo från åttiotalsserien med samma namn. Inte helt kul. Men så är det ju inte i karaktärsdesignen *Kyas* kvaliteter ligger heller.

BRAZULS FÖRBANNELSE

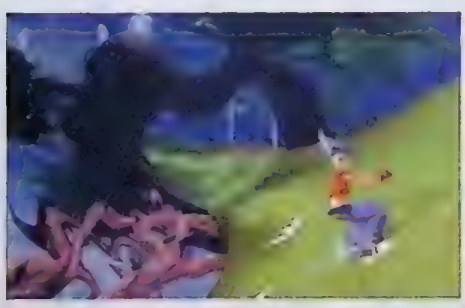
När spelet börjar har Kya hamnat i en främmande värld, en parallellvärld långt från Brooklyn där hon egentligen hör hemma. Hennes bror är försvunnen och hon finner sig plötsligt jagad av ett gäng minst sagt sura Wolfen. Genom en jakt som presenterar spelets grunder följer Kya en av Nativs i ett försök att komma undan vargfolket.

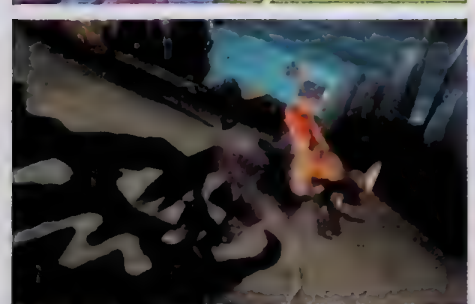
MITT FÖRSTA INTRYCK ÄR ATT KYA ÄR ÄNNU EN BLÅHÅRIG TONÅRSHJÄLTINNA MED GETINGMIDJA, KAXIG ATTITYD OCH LITE FÖR LITE KLÄDER.

När Kya väl lyckas komma ifrån sina förföljare och den hetsiga jakten är över kommer hon fram till en by. Det är Nativ City, världens nav och den plats varifrån man kan nå alla världens nio regioner. Det är också spelets centrum, där man kan ta det lugnt en stund, träna lite och spela ett antal minispel. Jag kommer direkt att tänka på byn Kakariko i *Zelda: the Ocarina of Time*; det är samma sävliga stämning med små hus och kringströvande bybor. Men det är en relativt öde by man stöter på i början. Sedan den onde Brazul dök upp har världens invånare Nativs försvunnit och förvandlats till Wolfen.

Att befria de förtrollade Nativs är Kyas nyckel till att kunna utforska världens nio regioner och kunna rädda sin bror ur Brazuls klor. Ju fler som befrias från sin vargform, desto fler kommer också att bebo Nativ City och desto fler kommer att bygga små affärer. Och det är i de affärerna som Kya kan köpa de nya förmågor hon behöver för att ta sig vidare till nya områden. Det räcker alltså inte med att klara en värld om man inte dessutom har befriat tillräckligt många Nativs. Ju längre man kommer i spelet, desto mer växer alltså staden och när man väl når den sista mörka världen har Nativ City vuxit upp till en hel stad där en stor fest pågår. Miljöerna i de olika världarna är vackra. I början rör man sig i gröna och lummiga landskap,

Kanske är det för att Kya påminner om något ur *Army Men* som jag inte gillar designen.





På flera ställen i spelet får man åka lite snowboard. Fast utan snö.

Spelets bad guys, Wolfen, kommer i alla former och storlekar.

men det blir mörkare vartefter. Ofta har man god utsikt och kan blicka ut över världarna som många gånger ligger högt bland molnen.

ALLT ELLER INGET

Om karaktärsdesignen inte är något att bli eld och lågor för så är *Kyas* upplägg betydligt intressantare. Det är i grunden ett plattformsspel, men påhälsas ständigt av andra genrer vilket resulterar i god variation. Ofta presenteras nya spelsätt vartefter, som när Kya lär sig att med en visselpipa tämja en jamgutt, ett riddjur som kanske mest påminner om en tauntaun från *Rymdimperiet slår tillbaka*. Plötsligt förvandlas plattformsspelet till en vild jakt på ett tåg där man kan utföra en del avancerade ryttarmanövrer. *Kya* är relativt linjärt, men de flesta problem har flera lösningar där en del är snitsigare än andra. Istället för att gå in i strid med fiender kan man ofta lura dem i en fälla, få dem att ge sig på varandra eller något liknande. Ofta handlar det också om att inte bli upptäckt, som när man till exempel infiltrerar ett Wolfen-fort eller försöker råna en av deras banker.

När man möter Wolfen är det dags att gå in i närstrid. Stridssystemet kan beskrivas som en blandning av Jackie Chan-action och tecknad film; lika delar våld och humor med både voltsparkar och svanssvingar. En del taffliga slow motion-effekter till trots verkar det kunna bli riktigt bra – åtminstone för att vara ett plattformsspel. Annars handlar mycket om att lära sig använda den "boomy" som Kya bär i håret. Bumerangen kan användas som vapen eller för att dra i spakar och dra in föremål. Senare i spelet kan den också uppgraderas till bland annat prickskyttebumerang.

Det som kanske mest utmärker *Kya* är när det går fort – och det gör det ofta. Det finns snowboardliknande inslag, men det mäktigaste är att flyga. På många ställen finns gigantiska luftströmmar i ihåliga träd och mellan öar i luften. En stor del av spelet går ut på att använda dem för att ta sig till annars onåbara platser. Det är en skön känsla att flyga fram i den starka vinden och nästan känna hur den blåser genom håret.

Kya är ett ambitiöst projekt, där allt kommer att hänga på om man lyckas gå iland med att få alla genrer att samsas, och det spelet saknar i originalitet och karaktärsdesign kan det mycket väl ta igen i annat. Personligen tror jag i och för sig att *Kya* kommer att få svårt att hävda sig mot exempelvis storspel som *Jak & Daxter 2*, men det återstår att se hur väl fransmännen i Eden Studios kommer att lyckas. MAGNUS ERIKSSON.

FIRE WARRIOR

■ FORMAT PLAYSTATION2 ■ SPELTYP ACTION ■ UTGIVARE THQ ■ UTVECKLARE KUJU

ALLA TENNFIGURSFANTASTERS DRÖM BESANNAS NÄR DET MÖRKA UNIVERSUMET I *WARHAMMER 40000* FÅR LIV.

Visst, du har säkert anklagats för att vara en tönt eftersom du hellre spelade *Super Mario* än tjuvrökte i skogen. Och du har garanterat fått försvara dig när du hävdat att *Final Fantasy* minsann är minst lika viktigt och djupt som *Det sjunde inseglet*. Men idag, när TV-spel äntligen börjar betraktas som rätt coolt så finns det de som fortfarande har det svårt, som antagligen kommer att få bära töntstämpeln ett bra tag till. Tennfigursspelarna.

De giriga engelsmännen i företaget Games Workshop har dominerat figurspelsbranschen i mer än tjugo år nu. Det är en hobby som kan tyckas en aning obskyr för den oinsatte, men som faktiskt formligen bubblar av fantasi och kreativitet.

Världen i framtidsspelet *Warhammer 40000* är dyster men levande, en mörk gotisk mardröm där en förhärdad mänsklighet kämpar mot främmande varelser och civilisationer. En värld som förvånande nog inte blivit TV-spel förrän nu.

FOR THE GREATER GOOD!

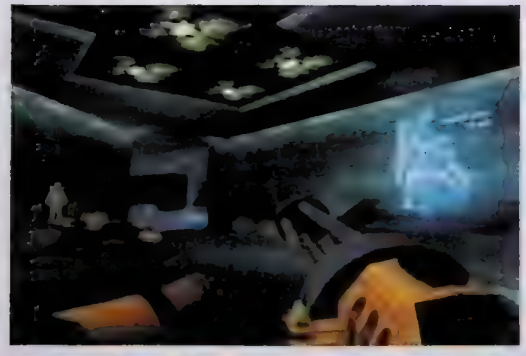
Mänskligheten och dess imperium är antagonisten i Kujus *Fire Warrior*. Istället är det en ung, optimistisk civilisation från en avlägsen galax som spelar huvudrollen. Kollektivisterna Tau är Games Workshops senaste tillskott till världen, och det är genom en av deras marksoldaters, Fire Warriorn Kais, ögon man betraktar världen. Att sätta Tau i fokus är ett intressant, om än något oväntat, drag. Kuju själva menar att det finns två skäl. Dels är Tau de egentliga "good guys" med sin altruistiska livsstil och sin paroll "For the greater good" i en värld där mänskligheten lever under ständiga krigshot och kontrolleras hårt av Inkvisitionen, dels är det lättare att beskriva en värld om man ser den utifrån.

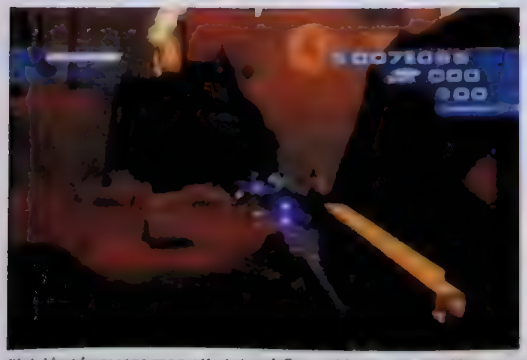
Vi kastas in i striden direkt. På de första nivåerna böljar konflikten mellan Tau och människorna fram och tillbaka. Vi förs mellan skyttegravar och bunkrar och får se miljöer och fordon från båda sidorna. Ju längre in i spelet man kommer desto mörkare blir det, för att ungefär halvvägs förändras radikalt. Mer än så vill inte Kuju avslöja, men fienden kommer vid det laget inte längre att vara människor. Se där, något att fundera på.

Kujus fokus har uppenbarligen legat på bakgrunden och på att levandegöra Games Workshops värld; det finns inte direkt några nyheter som revolutionerar spelsystemet i *Fire Warrior*. Istället har Kuju valt att försöka använda det bästa ur det bästa i genren. *Time Splitters* flyt, stämningen i *Medal of Honor*. Och så *Halo* förstås. Som vanligt har man ett antal vapen att välja bland, men precis som i *Halo* kan man bara bära med sig två i taget. Den som kan genren kommer annars att känna igen sig väl, inklusive deathmatch för upp till fyra spelare.

Fire Warrior ser ut att kunna bli en fantastisk upplevelse för dem som redan har anammat *Warhammer*-universumet som sitt andra hem. Kuju har verkligen ansträngt sig för att återskapa miljöerna och stämningen från världen, och har arbetat ihop med folk från Games Workshop. Men att *Fire Warrior* skulle locka särskilt många som aldrig hört talas om *Warhammer 40000* har jag än så länge svårt att tro, för precis som ett bra filmlicensspel kan intressera fansen utan att spelet är särskilt omvälvande är det här ett spel för tennfigursspelarna.

MAGNUS ERIKSSON.





Självklart kommer man att stöta på Space Marines, mänsklighetens genmodifierade elitsoldater.

Kuju har ansträngt sig för att återskapa den överdådigt gotiska stämningen i *Warhammer 40000*. Allt är stort in absurdum.

SPHINX

■ FORMAT: PLAYSTATION2 ■ SPELTYP: ÄVENTYR ■ UTGIVARE: THQ ■ UTVECKLARE: EUROCOM

ETT EGYPTISKT *ZELDA* MED TVÅ INTRESSANTA KARAKTÄRER OCH STUNDTALS FÖRTROLLANDE GRAFIK. *SPHINX* HAR HELT KLART POTENTIAL.

PlayStation2 må ha det rikaste spelutbudet bland dagens konsoler, men ett riktigt äventyrsspel i stil med *Zelda* eller *Metroid Prime* saknas fortfarande. Åtminstone tycker utvecklarna på Eurocom det, eftersom de har ägnat snart tre år åt att färdigställa *Sphinx*.

Precis som i de ovannämnda spelen skaffar man sig nya egenskaper som tar en vidare i de fem olika världar som utgör Sphinx.

Visst är upplägget nästan mer än lovligt klassiskt, men det är miljöerna som lockar mest med *Sphinx*; ett färgstarkt och svulstigt fantasi-Egypten där historia och legend kokas i samma gryta. Exakt vad berättelsen går ut på är fortfarande ganska oklart, men att en episk berättelse väntar, att den onde Set måste stoppas och Egyptens heliga kronor återerövras på något sätt står i alla fall klart. Klart är också att *Sphinx* är vackert, med exotisk känsla, välanimerade karaktärer och rosa solnedgångar.

ÄNNU ETT RADARPAR

Ensam är inte stark längre. Att ha flera spelbara karaktärer är idag snarare regel än undantag och *Sphinx* sällar sig glatt till skaran med sina två udda huvudpersoner. Man styr en av karaktärerna i taget och kan inte växla mellan dem som i exempelvis *Primal*. *Sphinx* själv är den klassiske film- eller arkadspelshjälten; en flamboyant och våghals som med sina stilfulla svärdskonster står för den våldsamma och akrobatiska delen av spelet. Dessutom får han en bit in i handlingen förmågan att förvandla sig till en sfinx, vilket bland annat inkluderar ett par imponerande vingar.

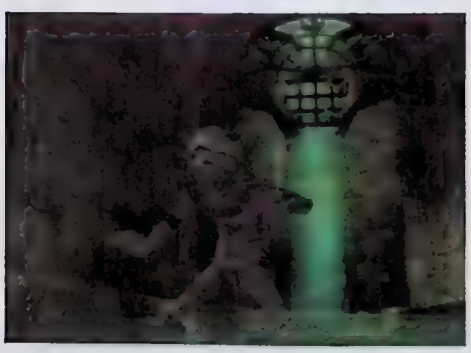
Den andre figuren är desto mer udda och bjuder på en helt annan variant av spel. Sphinx sidekick Mumien, som han helt enkelt kallas, kan inte slåss på något sätt och hans delar av spelet är istället pussel- och problemorienterade. En lustig detalj är att han är en mumie, och därmed redan hädangången. Praktiskt, då många av problemen går ut på att den stackars hjälten måste sätta fyr på sig själv för att få med sig eld till ett brännbart nät, elektrifiera sig för att kortsluta en krets eller mosa sig själv för att bli smal nog för en öppning. Ja, det är annorlunda. Och ganska så roligt gjort också.

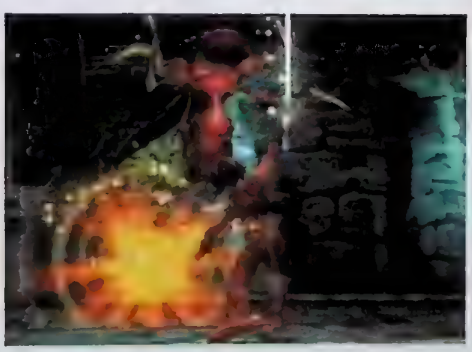
De korta sekvenser jag hittills sett av *Sphinx* bådar gott, men att förvänta sig ett nytt, egyptiskt Zelda är nog att hoppas på för mycket från ett företag som hittills gjort spel som *James Bond: Nightfire* och *Harry Potter*. I oktober får vi i alla fall svaret.

MAGNUS ERIKSSON

Att beskriva miljöerna som förtrollande vore en underdrift.

Inte många vet det, men det gamla Egypten kryllade av gigantiska bossar.





FINDING NEMO

■ FORMAT: PLAYSTATION2, XBOX, GAMECUBE ■ SPELTYP: PLATTFORM ■ UTGIVARE: THQ ■ UTVECKLARE: TRAVELLER'S TALES

NY FILM BETYDER SOM ALLTID NYTT SPEL. *FINDING NEMO* SER UT ATT BLI RIKTIGT TRIVSAMT – FÖRUTSATT ATT MAN ÄR RUNT TIO ÅR GAMMAL, FÖRSTÅS.

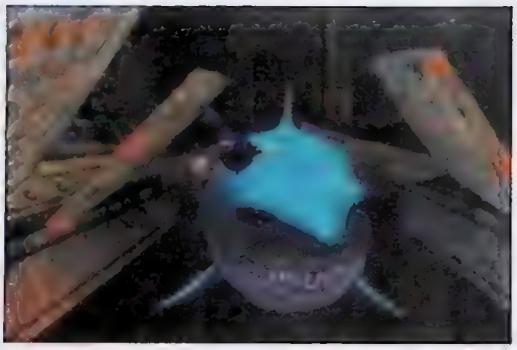
Pixar är filmbolaget som ligger bakom succéer som *Toy Story* och Monsters Inc. I deras nya film, *Finding Nemo*, går de till botten med hur livet egentligen är under ytan. Huvudperson är fisken Nemo och det verkar som om filmen i vanlig ordning kommer att bjuda på en trevlig blandning av humor, sköna karaktärer och briljant datoranimation.

Självklart blir det också spel av kalaset, till alla format. *Finding Nemo* är ett plattformsspel som sticker ut kanske mest för att det utspelar sig under vattnet. Det handlar alltså snarare om att simma förbi hinder än att hoppa över dem. Även om perspektivet skiftar så är spelet oftast i 2D, så alla som tröttnat på att vartenda plattformsspel blivit ett tredimensionellt äventyr hittar kanske något här. De olika banorna bygger på scener från filmen och låter en ta kontroll över huvudpersonerna i olika lägen.

Annars verkar minispelen vara *Finding Nemos* största förtjänst. Arton stycken finns det totalt, och ju längre man kommer i själva spelet, desto fler spel låser man upp. Pussel, memory och fingerfärdighet; här verkar finnas nog med underhållning för ett bra tag.

Finding Nemo är förstås ett barnspel. Men med bedårande undervattensgrafik, variation i spelandet och stämningen från filmen väl i behåll med röstskådespelare och filmklipp kan det faktiskt bli ett bra sådant. MAGNUS ERIKSSON

Havet är djupt. Det är inte varje dag man ser ett plattformsspel som utspelar sig under ytan.



Hajarna verkar klart skönast. Trevliga killar, så länge det inte finns blod i vattnet.

EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK

■ FORMAT: PLAYSTATION2, XBOX ■ SPELTYP: ACTION ■ UTGIVARE: THQ ■ UTVECKLARE: VIS

GANSKA SÅ ENKELSPÅRIG ACTION OCH ÖVERDRIVNA MÄNGDER BLOD. INGA DIREKTA ÖVERRASKNINGAR I DET NYA *EVIL DEAD*-SPELET.

Mannen med hakan är tillbaka! Bruce Campbell, en rejäl mängd vapen och sjuka mängder zombier – tillräckligt för att alla *Evil Dead*-fans (och knappast någon annan) ska gråta av lycka.

Handlingen tillför ett kapitel till *Evil Dead*-historien. Ash kastas tillbaka i tiden och får uppleva samma stad under tre tidsåldrar: nutid, kolonialtid och under amerikanska inbördeskriget, där han bland annat träffar på sina förfäder. Gemensamt för de tre tiderna är en sabla massa zombier och hinkvis med blodig action.

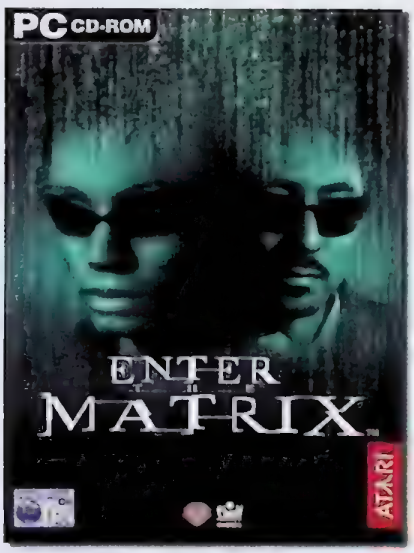
Med hjälp av motorn från uppploppsspelet *State of Emergency* kan gatorna krylla av ondingar den här gången. Som tur är har Ash också några nya trick i bakfickan. Han kan nu använda två vapen samtidigt och utföra olika kraftfulla kombinationsattacker beroende på vilka vapen han bär. Hagelgevär, sablar, spadar och den klassiska armmonterade motorsågen är bara smakprov ur arsenalen. Nytt är också systemet med besvärjelser, Ash kan nu trolla lite och exempelvis besätta monster eller leka med eldklot. Välkommen omväxling till all närstrid.

Bruce Campbell, B-skådisarnas kung, har som vanligt varit med på ett hörn och lånat ut sin stämma till ännu en samling slagfärdiga actionrepliker. Det, tillsammans med en extra DVD-skiva med intervjuer och annat material, kan kanske motivera ett köp för fansen. Vi andra kan troligen med gott samvete hålla oss borta från *Evil Dead: A Fistful of Boomstick* när det släpps i juni. MAGNUS ERIKSSON

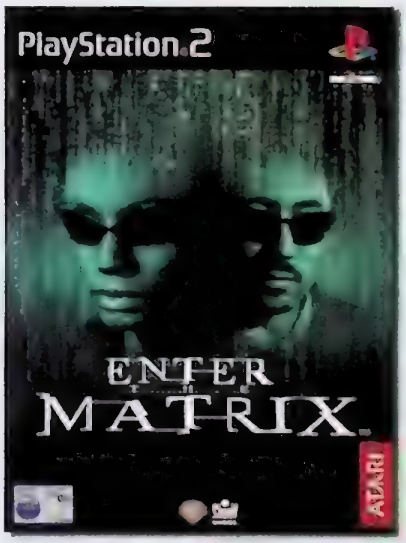
Hail to the King, Baby! *Evil Dead* är tillbaka.

Enter the Matrix

Eftersom ingen kan berätta för dig vad Matrix är, spela Enter the Matrix och upptäck det själv..
Enter the Matrix är inte bara ett spel i Matrix - universumet utan är en integrerad del av den totala Matrix upplevelsen - spelets intrig vävs in i den efterlängtade filmen The Matrix Reloaded .
Enter the Matrix är skrivet och regisserat av Bröderna Wachowski, skaparna av The Matrix· Det innehåller förutom spektakulära eldstrider, kampsport, bilkörning, stunts och chansen att flyga den extremt snabba svävaren Logos, en timme exklusiv Matrix - film med skådespelarna och teamet bakom Matrix - filmerna.



ENTER THE MATRIX - PC 419 :-



ENTER THE MATRIX - PS2 539 :-

ENTER THE MATRIX - XBOX 539 :-

ENTER THE MATRIX - GC 539 :-

CDON.COM
DIN SKIVBUTIK PÅ NÄTET
För mer info:
www.cdon.com/matrix

DET OKÄNDA

MÄNNISKANS ÄLDSTA OCH STARKASTE KÄNSLA ÄR SKRÄCK OCH DEN ÄLDSTA OCH STARKASTE SORTENS SKRÄCK ÄR SKRÄCKEN FÖR DET OKÄNDA, SKREV FÖRFATTAREN HP LOVECRAFT EN GÅNG. ETT CITAT SOM SENARE SKULLE LIGGA TILL GRUND FÖR VÄRLDENS MEST PROVOCERANDE SKRÄCKSPEL. SUPER PLAY RESTE TILL JAPAN FÖR ATT UTFORSKA DET OKÄNDA. TEXT OCH FOTO: MARTIN JOHANSSON

Skräckgenren har alltför många gånger avfärdats som banal populärkultur. Filmer, böcker, serier och spel, oavsett i vilken kulturyttring den förekommit så har den med en enkel gest sopats bort från finkulturens kamrar. Och så kommer det att förbli, men det faktum att vi alla är rädda för någonting förblir en sanning som ingen kulturkofta kan avfärda.

Spelserien *Silent Hill* föddes i ett försök att förmedla skräck på ett så sofistikerat sätt som möjligt. HP Lovecrafts tes om människans skräck för det okända blev producenten Gozo Kitaos ledstjärna under arbetet med *Silent Hill*. Tillsammans med spelets dåvarande programmerare Akihiro Imamura öppnade de Pandoras ask för en helt ny genreration spelare. Och den obehagliga spelestetik Gozo Kitao genererade skapade en helt ny genre i genren.

Inför den andra delen av *Silent Hill* överlämnade Gozo Kitao produktionsansvaret till Akihiro Imamura, som tog spelserien till en helt ny nivå. Resultatet blev ett våldsammare, äckligare och sjukare *Silent Hill*. Akihiro Imamuras ambitioner att chockera spelaren och föra denna bakom ljuset infriades på ett stilistiskt och kontroversiellt sätt. Ingen stod oberörd när huvudpersonen James Sutherland slutligen fick utlopp för alla uppdämda känslor i *Silent Hill 2*.

När jag besöker Konami Computer Entertainment Tokyos nya lokaler i Marunouchi, Tokyo, är spelets förre producent Akihiro Imamura inte närvarande under intervjun. Istället får jag träffa spelregissören Kazuhide Nakazawa, scenarieförfattaren Hiroyuki Owaku och musikmaestron Akira Yamaoka – alla en del av Team Silent. Min första fråga blir givetvis vart Akihiro Imamura har tagit vägen.

– Imamura-san är numera producent för hela *Silent Hill*-serien. Efter att ha arbetat med *Silent Hill 2* övergick han till att bli övergripande ansvarig för serien, eftersom han vet hur planeringen och utvecklingen går till. Han har inte försvunnit, bara fått mer ansvar och en högre position, berättar Kazuhide Nakazawa.

ETT HEMLIGT SAMBAND

Under två äventyr har vi fått följa två män och deras färd genom skymningsstaden Silent Hill – Harry Masons gripande jakt efter sin försvunna dotter och James Sutherlands förvirrande sökande efter sin fru. I *Silent Hill 3* är det istället en ung oskyldig tonårstjej, Heather, som blir indragen i ett inferno.

Handlingsmässigt, hur tänkte scenarieförfattaren Hiroyuki Owaku inför *Silent Hill 3*?

– I de två första spelen i serien var huvudpersonerna män, som hade en anledning att bege sig till Silent Hill. I *Silent Hill 3* är huvudpersonen en helt vanlig flicka som råkar befinna sig på fel plats, som i det här fallet råkar vara ett varuhus. När monster uppenbarar sig och absurda saker sker runtom henne börjar hon fråga sig vad som händer, men speciellt varför det händer just henne. Hon påbörjar sin flykt med den frågan i sitt huvud.

Finns det något samband mellan *Silent Hill 3* och de andra spelen?

– Ja, det finns det. Men jag vill absolut inte avslöja vad det är eftersom det skulle förstöra nöjet för dem som kommer att spela *Silent Hill 3*.

– Men så mycket kan jag säga som att det finns detaljer i varje spel som avslöjar vad det kan vara. Det finns hemsidor helt dedicerade till att avslöja den gåtan här i Japan, berättar Hiroyuki Owaku kryptiskt.

De två första spelen knöts samman med olika typer av referenser. Finns det en generell storyline för alla spelen, även de kommande, eller utvecklas scenarierna för varje spel?

INFÖR DEN ANDRA DELEN AV *SILENT HILL* ÖVERLÄMNADE GOZO KITAO PRODUKTIONSANSVARET TILL AKIHIRO IMAMURA, SOM TOG SPELSERIEN TILL EN HELT NY NIVÅ. RESULTATET BLEV ETT VÅLDSAMMARE, ÄCKLIGARE OCH SJUKARE *SILENT HILL*.

– Det skulle kunna vara som du säger, men så är det inte. När vi skapade *Silent Hill* utgick vi ifrån att det bara skulle bli ett spel, men efter framgångarna växte del två fram och nu är vi framme vid del tre. Ju mer vi berikar världen desto lättare blir det för oss att utveckla ett scenario som du talar om. Och det blir mer vår intention ju längre fram i serien vi kommer. På så sätt kan vi nästan säga att det är så, eller i alla fall att konsekvensen av vårt arbete gör det möjligt, svarar Kazuhide Nakazawa filosofiskt.

GROTESKT PROVOCERANDE

Silent Hill 2 var laddat med explicita teman och scener. Ruttna köttstycken som rytmiskt gnider sig mot varandra, halvnakna förvridna kvinnokroppar, knivbärande bebisar, ansiktslösa sjuksköterskor och vomerande zombier – listan kan göras lång över de makabra och sjuka experiment Konami skapat i sina spellaboratorier. Somliga av dem går nästan in under etiketten pornografi, fast i dess mest förvridna form. När jag ställer frågan om hur långt Konami egentligen är beredda att gå sitter Kazuhide Nakazawa tyst ett par minuter innan han svarar.

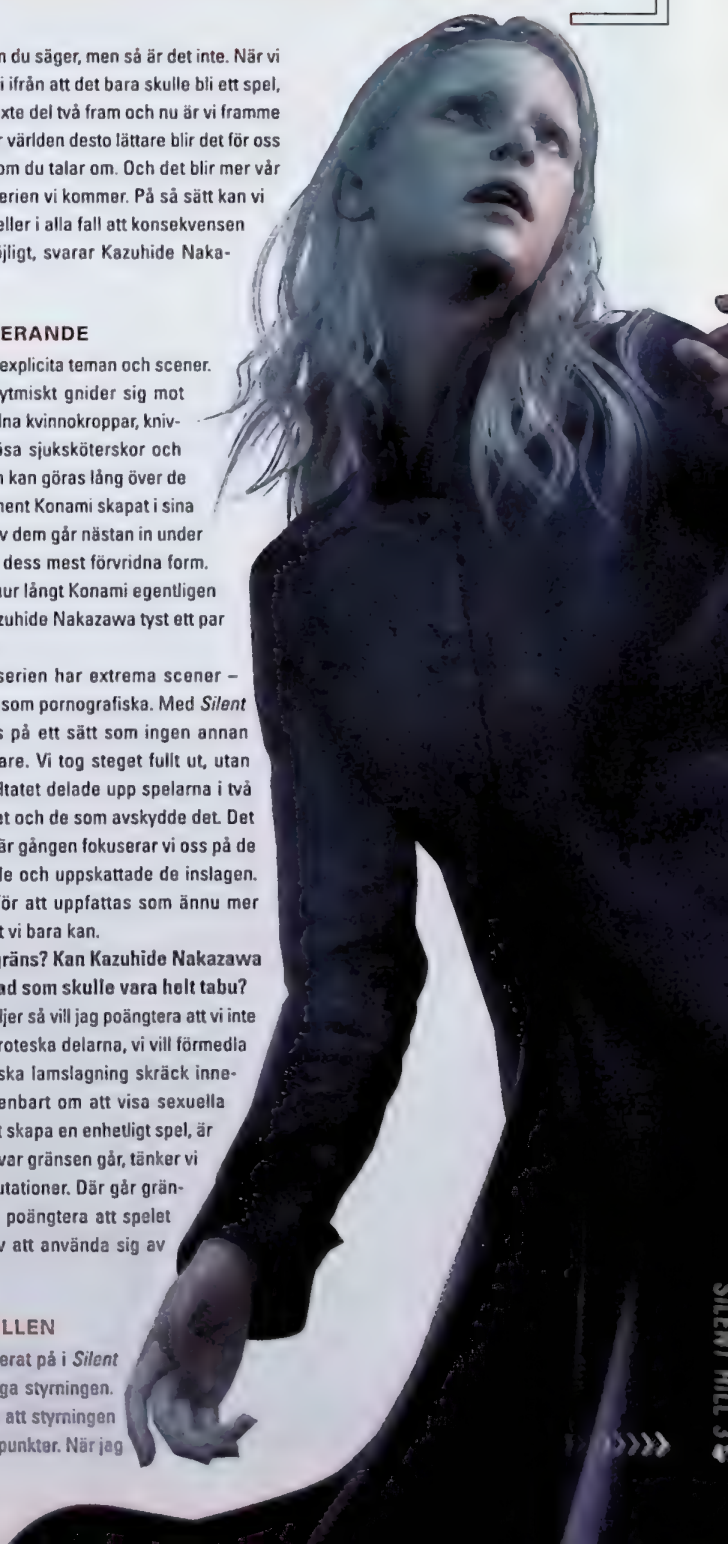
– Det är sant att spelserien har extrema scener – scener som kan uppfattas som pornografiska. Med *Silent Hill 2* ville vi uttrycka oss på ett sätt som ingen annan spelutvecklare gjort tidigare. Vi tog steget fullt ut, utan några reservationer. Resultatet delade upp spelarna i två grupper: de som gillade det och de som avskydde det. Det blev kontroversiellt. Den här gången fokuserar vi oss på de spelare som faktiskt gillade och uppskattade de inslagen. *Silent Hill 3* kommer därför att uppfattas som ännu mer stötande. Vi vill gå så långt vi bara kan.

Finns det någon faktisk gräns? Kan Kazuhide Nakazawa ge mig ett exempel på vad som skulle vara helt tabu?

– Innan vi går in på detaljer så vill jag poängtera att vi inte enbart vill snöa in på de groteska delarna, vi vill förmedla den stress och psykologiska lamslagning skräck innebär. Så det handlar inte enbart om att visa sexuella inslag, som i vårt försök att skapa en enhetligt spel, är oundvikliga. Om du frågar var gränsen går, tänker vi till exempel inte visa amputationer. Där går gränsen. Men återigen vill jag poängtera att spelet inte enbart handlar om av att använda sig av spekulativa inslag.

ATT TAPPA KONTROLLEN

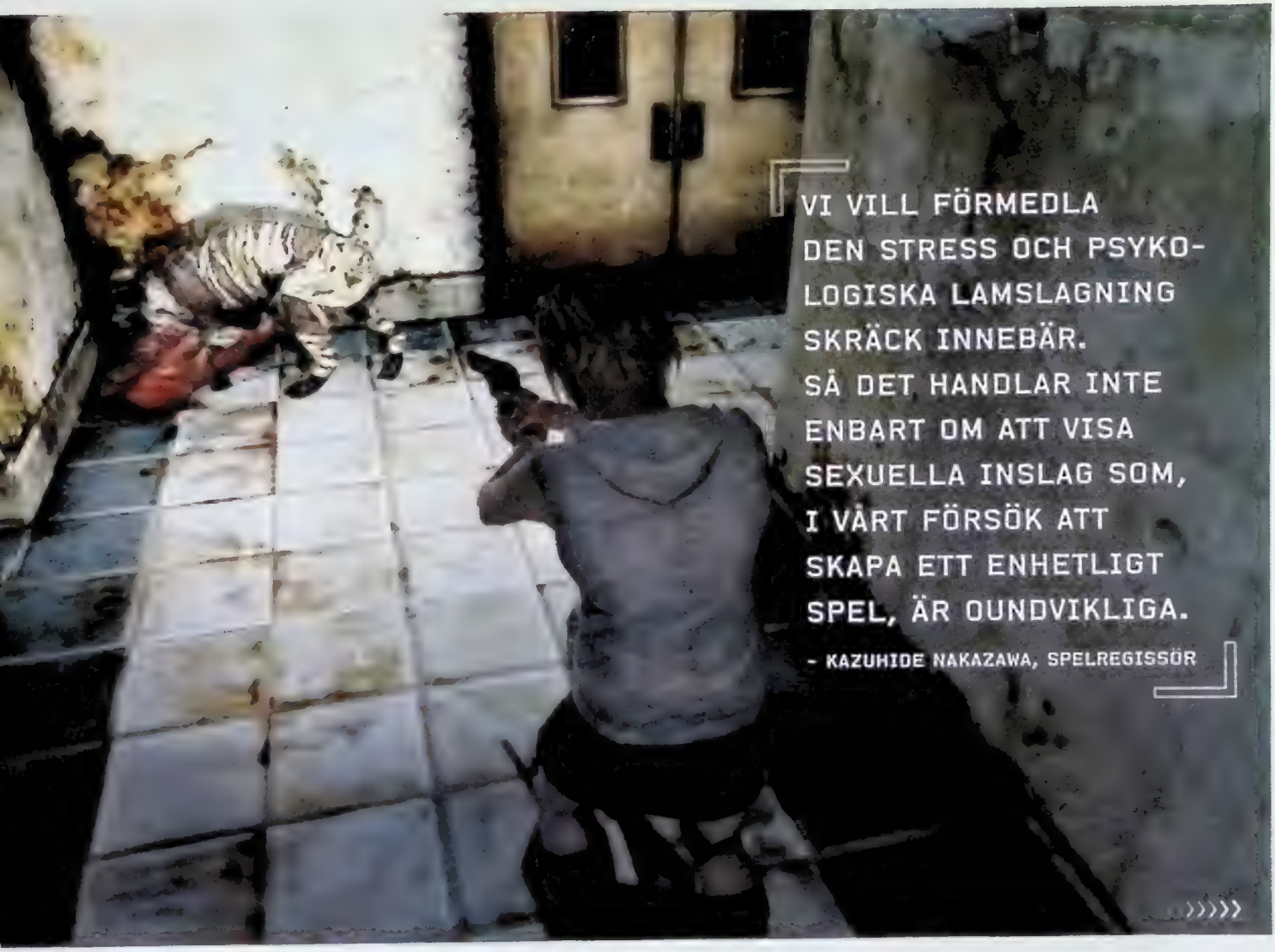
En sak som ni läsare reagerat på i *Silent Hill 2* är den bitvis krångliga styrningen. Och jag kan hålla med om att styrningen är ett av spelets svagaste punkter. När jag



FAKTA

MONSTER

I *Silent Hill*-serien har vi fått stifta bekantskap med spelvärldens kanske äckligaste fiender. Knivbärande bebisar, ansiktslösa sjuksköterskor och vomerande zombier är några exempel. Inför *Silent Hill 3* introducerar Konami Computer Entertainment Tokyo en drös nya monster vars uppenbarelser är allt annat än attraktiva.



konfronterar de tre herrarna förstår de inte riktigt vad jag menar. När jag förklarar för Kazuhide Nakazawa att den delvis är hämmande och svårkontrollerad i trånga utrymmen och i stressiga situationer och att det är svårt att sikta i närstrid, tar han ton.

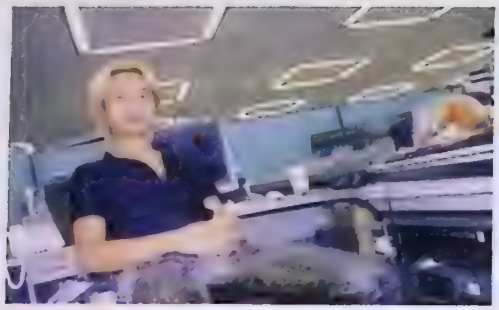
– I de tidigare spelen var kontrollen designad så att den skulle vara hämmande. Huvudpersonen skulle agera som en vanlig människa och inte som en professionell soldat. Att slåss med monster ska vara svårt. Det fanns två personer som arbetade med kameravinklarna i *Silent Hill*, och de hade olika typer av stilar – vilket kanske inte var så lyckat. Den här gången är det bara en person som arbetar med kameravinklarna och han har studerat de tidigare spelen och analyserat vad som var bra och vad som var dåligt. Bortsett från det är kontrollen precis som i de tidigare spelen.

Jag finner det underligt och intressant att Team Silent inte anstränger sig mer för att utveckla kontrollen, speciellt med tanke på att teamet vill chockera spelarens känslor. Den enda fysiska kontakt man har med spelet är via handkontrollen. Om de nu vill maximera spelkänslan borde de väl rimligtvis lägga ned mer arbete på det området?

– Tycker du att det är för många knappar? svarar en förbryllad Kazuhide Nakazawa.

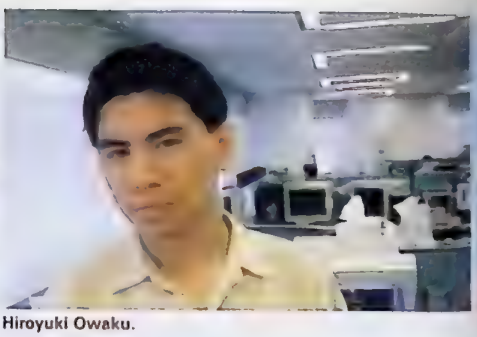
Nej, kontrollen är inte tillräckligt receptiv. Den skulle kunna förbättras och utvecklas mer.

– Vi kan erkänna att spelkontrollen har sina begränsningar, men vår fokus ligger på att visa paniken när du ställs inför faror.



Akira Yamaoka.

Kazuhide Nakazawa.



Hiroyuki Owaku.

FAKTA

VAPEN

I *Silent Hill 3* har det tillkommit en hel del nya vapen. Man kan få intrycket att *Silent Hill 3* närmar sig de mer actionorienterade speltitlarna, men inriktningen i spelet är densamma som tidigare, berättar Team Silent. Här presenterar vi ett litet urval.

FÄLLKNIV

Spelets första vapen. Ganska värdelöst mot de flesta av monstren. Men i brist på annat får man nöja sig med det man har.

SPIKKLUBBA

Ganska så brutalt, men i jämförelse med den trubbiga kniven är det här ett bättre tillhygge. Ett vapen att älska eller hata.

JÄRNRÖR

Ett standardvapen som numera blivit lika synonymt med spelserien som kofoten i *Half-Life*. En klassiker.

KATANA

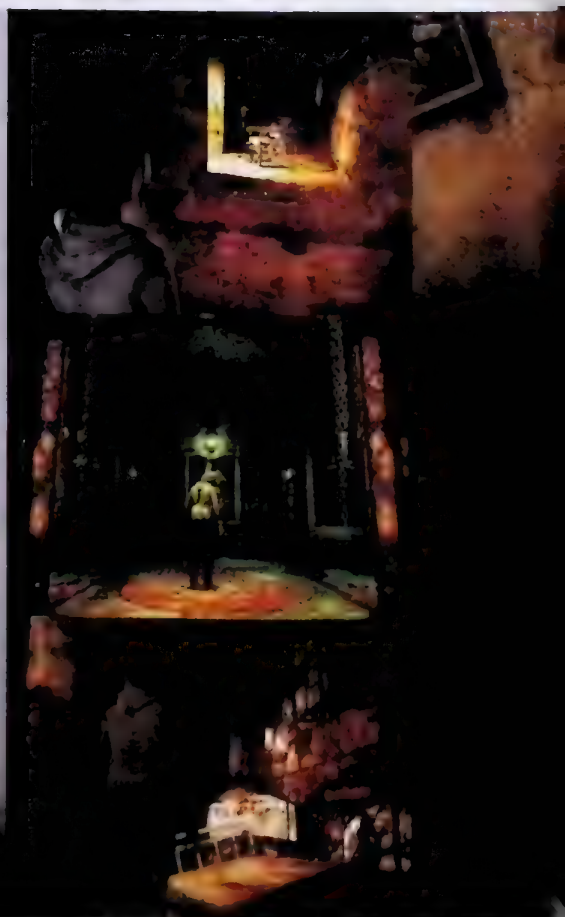
Ett formidabelt närstridsvapen i trånga utrymmen. Fungerar som ett effektivt komplement när ammunitionen tryter.

ELPISTOL

Att skicka elchocker in i oformliga varelsers kroppar känns lite skumt, men det fungerar. Trots det är det här mer ett kuriosavapen.

PISTOL

Ett handeldvapen som håller de flesta mindre monster på plats. Fem skott sätter snabbt stopp för hundar och annat otyg.



Konami Computer Entertainment, Tokyo.

HAGELGEVÄR
Nu snackar vi. Hagelgeväret är en god vän på vägen – ett måste – som sätter stopp för de stora bjässarna. Helt oumbärligt.

KULSPRUTAN
Ett skrytigt höghastighetsvapen som slukar ammunition. Är behövlig under delar av spelet, men känns lite överdriven.

Vi vill att du fokuserar dig på hur du slåss för att överleva. Du måste ha en strategi när du strider mot en eller flera fiender.

DANSA DIN DJÄVUL

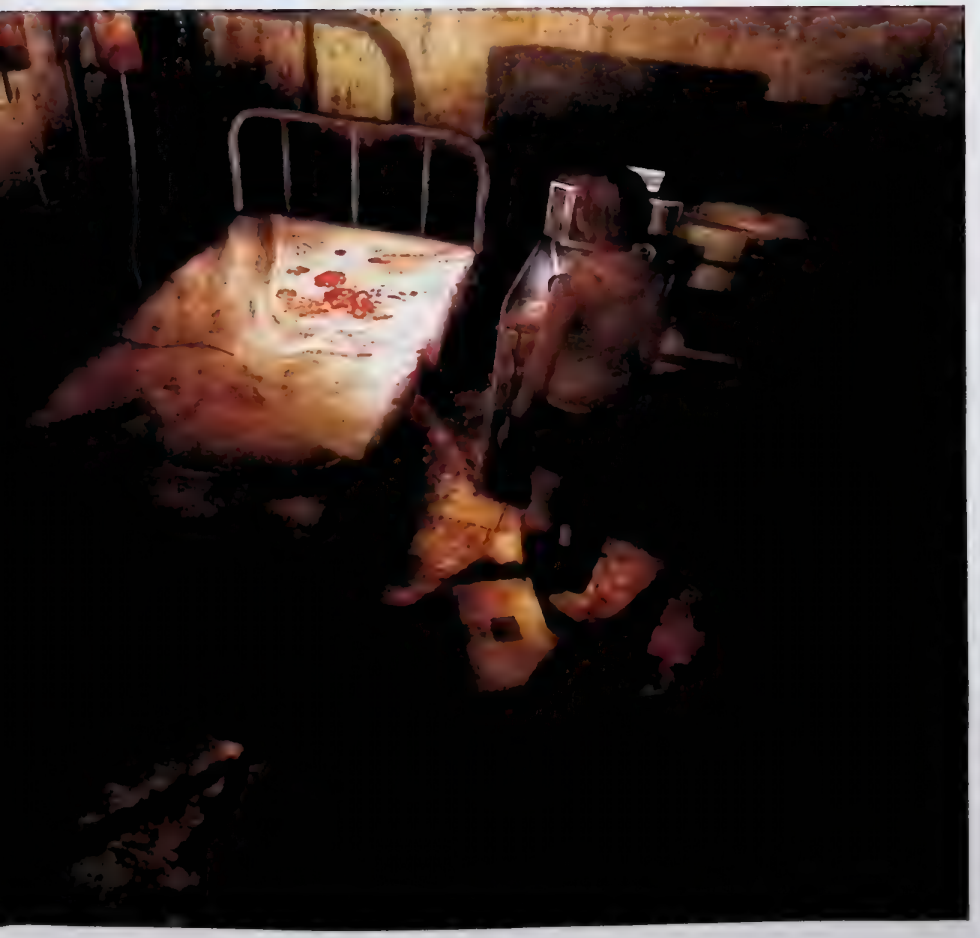
Akira Yamaoka är en av veteranerna bakom *Silent Hill*-serien. Hans modstulna kompositioner fungerar som katalysatorer i vår färd genom mörkrets korridorer. Akira Yamaoka arbetar under helt andra premisser än sina kollegor. Istället för att enbart försöka skrämma spelaren arbetar han med olika typer av stämningar beroende på spelscenariot. Musiken i *Silent Hill 3* är, liksom i de tidigare spelen, komponerad i hans hem på en akustisk gitarr.

Akira Yamaoka är känd för att vara noggrann, men hur kan han leva upp till den standard han satte i *Silent Hill 2*? Vad kan vi förvänta oss av honom inför det kommande spelet?

– I grunden är det samma arbetssätt som tidigare. Skillnaden den här gången är att jag arbetar mer med teman. Som konstnär och artist vill jag inte förändra spelet helt. Så det ni kommer att höra påminner om det ni hört tidigare.

– Tanken är att uttrycka mänskliga känslor med ljud och musik och för att lyckas med det använde jag gitarren. Om jag till exempel skulle ha använt mig av en dator med keyboard är jag tveksam om att jag skulle kunna få fram en mänsklig sida av musiken. Jag måste använda analoga instrument för att framkalla en naturell känsla.

I *Silent Hill 2* använde sig Akira Yamaoka av Sonys S-Force 3D Sound Library i ett försök att framkalla en konstgjord surround-känsla. Trots det positiva resultatet beslutade Akira Yamaoka att avskaffa S-Force 3D Sound Library i *Silent Hill 3*. Men hur är det med Dolby 5.1 eller DTS?



– Jag använder varken Dolby eller DTS av den anledningen att bara ett fåtal har Dolby 5.1. De flesta har inte det, så jag ville ge maximal ljudupplevelse med vanligt stereoljud, berättar han med sin whiskyröst.

DET OKÄNDA

Det kan låta cyniskt, men alltför få spel berör mig idag. Efter att man klarat dem flyter de bort i glömskans korridorer. Med *Silent Hill 2* var det inte så. Samma känsla av saknad, precis som när man slår igen en bok, uppstod när jag stängde av min PlayStation2. Ett slags underbar känsla av saknad uppstod och en förnimmelse av att man upplevt något unikt.

***Silent Hill 2* nuddade vid ett känsligt tema som ingen kunde blunda för. Ett tema lika horribelt som provocerande. Samtidigt beundrar jag Team Silent för att de vågar ta steget fullt ut och ställer frågan om de själva inser hur pass avantgarde de egentligen är.**

– Vi försöker att göra något annorlunda, något som ingen gjort förut. Inte för att jag bryr mig om vad andra gör, jag försöker bara uttrycka mig genom mitt arbete. Konsekvensen av mitt arbete blir *Silent Hill 3*, svarar scenarieförfattaren Hiroyuki Owaku.

Hur kommer framtidens *Silent Hill* att se ut? Finns det en möjlighet att det skulle kunna bli ett onlinespel? Team Silent vill för närvarande inte kommentera den möjligheten men Hiroyuki Owaku gör sitt bästa för att förmedla sina framtidsplaner.

– Det är svårt att ge dig ett exempel, men jag skulle vilja skapa något nytt som inte kan jämföras med de tidigare spelen. Jag skulle vilja finna ett mer systematiskt tillvägagångssätt för att skrämma spelarna, och jag tror att det finns mer att göra på det området som vi ännu inte utforskat helt.

Att skriva manus till ett äventyrsspel är inte helt okomplicerat. Händelsemoment och dialoger måste synkroniseras med varandra. Det största problemet som jag ser med genren är att manusförfattare numera måste kapitulera inför det faktum att spelarna vill se alternativa slut efter att ha klarat spelet en gång. Att redigera slut på detta sätt skulle vara helt otänkbart i böckernas eller filmens värld, men i spelens värld är det nästan en förutsättning. Jag får medhåll av Hiroyuki Owaku.

– Jag tycker att det bara borde ha varit ett slut i *Silent Hill 2*. När du väl klarar spelet så ska det helst vara ett specifikt slut. Jag kan hålla med om att alla sluten i *Silent Hill* var något helt galet och säkert förvirrande för vissa spelare. Men var snäll och se de andra sluten som alternativa, och inget annat.

Frågan om de alternativa sluten för mig vidare till frågetecknet kring själva spelkonceptet. Vad är *Silent Hill*? Exakt vad slåss man emot?

– *Silent Hill* är en metod att visa skräcken inifrån, som ett slags tryck, börjar Kazuhide Nakazawa kryptiskt.

– Konceptet eller temat för *Silent Hill* är det okända. Monstren och händelserna är en reflektion av huvudpersonens känslor, eller resultatet av dem. Harry Masons kamp mot sina inre demoner i jakten på sin dotter, James Sunderland i sökandet efter sin fru och Heathers flykt manifesterar sig i de händelser som omger dem. Vår intention är att bygga upp scenarier med personer vars anledningar att kämpa går att relatera till som spelare.

Men rymdvarelser, djävulen, tecken i blod på väggarna, parallellvärldarna och konspirationsteorierna. Vad betyder det? Vem ligger bakom det? Är det så enkelt att det bara är en reflektion av känslor, eller finns det en tredje kraft som trycker på? Hiroyuki Owaku bara ler och citerar Lovecraft.

– Människans äldsta och starkaste känsla är skräck – och den äldsta och starkaste sortens skräck är skräcken för det okända. ■

JAK & JASON

PLATTFORMSSPELENS FRAMTID?

PLATTFORMSGENREN ÄR DÖD. JAK & DAXTER SÅLDE INTE ENS HÄLFTEN SÅ MÅNGA SPEL SOM CRASH BANDICOOT GJORDE UNDER SIN STORHETSTID. *GRAND THEFT AUTO* ÄR ÖVERALLT OCH SJUÅRINGAR TYCKER ATT ÄVENTYR UTAN VÅLD ÄR BARNSLIGT. DET ÄR MED DEN UTGÅNGSPUNKTEN VI TRÄFFAR NAUGHTY DOGS HUSKE JASON RUBIN I LONDON. JASON PRATAR, THOMAS LYSSNAR, BANDET RULLAR. AV [illegible]

***Jak 2: Renegade* vill vara ett mer seriöst spel än sin föregångare. Varför inte döda den tecknade stilen helt och hållet?**

Vi tycker om den tecknade stilen, det är vår smak helt enkelt. Vi ville inte hoppa på bandvagnen och skapa ett spel med en sliten snut i New York. Jag tror och hoppas att det fortfarande finns plats för den här stilen, men om det inte gör det, om folk tycker att det är otillräckligt, så ser nästa spel annorlunda ut.

Plattformsgenren är inte så välmående just nu. Vad tror du att det beror på?

Det beror på hur man ser på det. *Jak & Daxter* gjorde väldigt bra ifrån sig. 2,3 miljoner sålda spel är inte lite, även om *Grand Theft Auto* sålde mångdubbelt mer. *Crash 3: Warped* sålde mer än sex miljoner exemplar, men det var det tredje spelet i en framgångsrik serie. Kanske blir *Jak 2: Renegade* lika framgångsrikt som *Crash Bandicoot 2*, vem vet. Jag är på det hela taget nöjd med var vi befinner oss just nu. *Jak & Daxter*, *Ratchet & Clank* och *Sly Cooper* sålde helt okej, eller bra. Men spel som *Haven: Call of The King* och *Ty The Tasmanian Tiger* floppade verkligen. Förr i tiden skulle de antagligen ha sålt bra, idag är de döda och begravna.

Varför är det så? Jag vet inte, det är svårt att säga om trenden ens kommer att hålla i sig. Min personliga teori är att realistiska, våldsamma spel säljer bra därför att konceptet känns nytt och fräscht. För tio år sedan spelade vi Mario även om vi var 20 år gamla, eftersom det inte fanns något annat att välja på. Nu kan vi välja. Nu kan vi köpa *Grand Theft Auto: Vice City* eller ett dussin kloner av det spelet. Och den här inställningen smittar av sig. 12-åringar vill vara som 18-åringar, så de spelar samma spel. När vi gör ett test med fokusgrupper har vi fått höra från sjuåringar att *Jak & Daxter* är ett jättebra spel, men att det är gjort för en yngre publik än dem. Det är det förstås inte, och den här vågen av våldsspel ebbar nog ut så småningom. Om ett par år kommer vi att se ett mer balanserat utbud, på samma sätt som våldsfilmerna inte längre är lika heta som när de först dök upp. Det går bra för Disney idag. Jag tror att vi kommer att se samma utveckling på spelsidan.

En annan aspekt är att när du och jag skaffar barn så kommer vi inte vilja att de ska spela *Grand Theft Auto* i tolvårsåldern. I dagsläget vet inte föräldrarna riktigt, de tror att alla spel är riktade till barn. De förstår inte, men det kommer vi att göra. Och när den här åldersgruppen inte längre får spela *Grand Theft Auto* kommer de att upptäcka spel som verkligen är skapade med dom i åtanke.

Hur ser du på konkurrensen just nu, från spel som *Ratchet & Clank* och *Super Mario Sunshine*?

Ratchet & Clank tycker jag om, trots att det är lite för barnsligt för mig. *Super Mario Sunshine* tycker jag inte levde upp till förväntningarna. Det borde ha hänt mer under de sex år som gått sedan *Super Mario 64*. Jag hade velat se lite handling, intrig, röster... Inte

[illegible]

DET BORDE HA HÄNT MER UNDER DE SEX ÅR SOM GÅTT SEDAN *SUPER MARIO 64*. JAG HADE VELAT SE LITE HANDLING, INTRIG, RÖSTER... INTE JAPANSK A CAPPELLA-SÅNG.

japansk a cappella-sång. Interaktiv underhållning har kommit längre än så. Visst, spelglädje är det viktigaste, men spel kan och bör vara helhetsupplevelser nu för tiden. *Mario* gav mig helt enkelt inte tillräckligt. Men jag tyckte om *Sly Cooper*.

[illegible]

Visst, vi har ett jättebra samarbete. Jag ringde faktiskt Ted [Price, grundare av Insomniac], så sent som igår.

[illegible]

Nej, men det har inget att göra med... Andy gifte sig och har nu en lite annorlunda livsstil. Han går hem varje dag vid sex, vilket innebär att vi inte hänger lika mycket, men vi jobbar tillsammans på samma sätt som förut. På 18 år har vi inte haft ett enda riktigt gräl, det tycker jag är ganska anmärkningsvärt.

[illegible]

Hirukasu designar även hos oss. Han kom in ganska sent i projektet och vi trodde att han skulle designa en bana eller två, men han jobbade väldigt snabbt så det slutade med att han designade ungefär hälften. I takt med att *Jak 2: Renegade* färdigställs kommer Hirukasu att bli allt viktigare. Det är en fantastisk kille och det är ett nöje att arbeta med honom.

[illegible]

Tja, om Crash hade pratat hade du förmodligen hatat honom. Så jag är glad att jag såg till att han inte gjorde det, men sedan tog jag den idén ett steg för långt. Flera av mina medarbetare på Naughty Dog ville

Lika som bär. Två uppkäftiga unga män med ambitionen att ta över spelvärlden.

att Jak skulle prata, men jag ville inte göra det. Jag tvivlade på att vi skulle kunna skriva tillräckligt bra dialog eller hitta tillräckligt bra röstskådespelare och jag trodde att man som spelare skulle tycka illa om karaktären. Jag hade nog fel. Vi har till exempel Mike Irvin, som spelar den unge Bruce Banner i Ang Lees *Hulk*-film, och han är verkligen begåvad. Vi har inte heller den här ljusa, glada rösten. Jak är en mycket djupare karaktär än så, vilket ökar våra chanser att nå dit vi vill den här gången.

[illegible]

Ja, han är väldigt misshandlad. Tyvärr säljer spelen ändå otroligt bra. Jag saknar inte Crash, men det är lite smärtsamt att se att den kvalitet vi byggt upp i varumärket *Crash* mjölkas fortfarande. Det är nog inte omöjligt att det skadar *Jak & Daxter*. Folk tappar förtroendet för genren på grund av spel som *Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex*.

Och samma sak händer med Spyro.

Spyro är mycket, mycket värre. Det är verkligen smärtsamt att spela. Jag säger det inte om många spel, men det är faktiskt fysiskt smärtsamt att spela *Spyro*.

Att spela *Jak II: Renegade* är definitivt inte smärtsamt, snarare tvärtom. Jason och jag är visserligen oense om balansgången mellan den lättsamma komiska stilen och strävan efter trovärdiga karaktärer och känslor. Jaks mångfacetterade personlighet riskerar att skymmas av hans gula hår, gröna skägg och stora öron. Samtidigt har Naughty Dog en stadig grund att stå på under utvecklingen av hans fortsatta äventyr. *Jak & Daxter* byggde på fullkomlig spelkontroll och en av de bästa grafikmotorer som skrivits för PlayStation2. Så länge de i uppföljaren förfinar redan imponerande spelteknik kan jag leva med att handlingen förflyttas från en skön söderhavsö till en nedsliten stad. Till skillnad från Jason Rubin kräver jag inte mycket annat än pixelperfekta hopp mellan olika plattformar.

[illegible]

RETURN TO CASTLE
Wolfenstein
PlayStation 2
nerve
RASTER
ACTIVISION
activision.com
OK
15+

www.GameShop.se

KÖPER BYTER SÄLJER • PSX - N 64 - DR

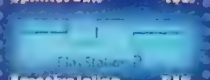
Ace Gob	649:-
Batman Dark	569:-
Blood Omen 2	559:-
Desert Storm	Ring
Die Hard	499:-
F12002	599:-
Fireblade	569:-
Ghost Recon	569:-
Gitman 2	Ring
Lost Kingdom 2	Ring
Madden NFL 2003	599:-
Metroid Prime	549:-
Micro Machines	489:-
Moesters Inc.	469:-
NBA Live 2003	599:-
NBA Street 2	Ring
NHL 2K3	579:-
Pac Man World 2	369
Red Card	549:-
Red Faction 2	Ring
Splinter Cell	Ring
Spyro	599:-
Sum Of All Fear	569:-
The Hulk	Ring
The Sims	569:-
Wario World	Ring
Zelda	549:-
Zoo Cube	549:-
-Cube Begagnat-	
007 Nightfire	499:-
Agent Under Fire	499:-
Agresive Inline	399:-
Bloody Roar	399:-
Bomber Man	499:-
Burnout	499:-
Cel Damage	359:-
Crazy Taxi	399:-
Dark Summit	499:-
Eggo Mania	259:-
Extreme G3	399:-
FIFA Fotball	399:-
Freekstyle	359:-
Godzila	499:-
Harry Potter	499:-
ISS 2	499:-
Kelly Slater	399:-
Luigis Mansion	399:-
Magical Mirror	399:-
Mario Party 4	499:-
Mario Sunshine	499:-
Mat Hoffman 2	399:-
Medal Of Honor	499:-
Minority Report	499:-
NBA Courside 02	259:-
NHL 2003	399:-

NHL Ritz 2002	399:-
Resident Evil	499:-
Smuggler's Run	259:-
Speed Challenge	499:-
Spider Man	359:-
SSX Tricky	359:-
Star Wars	499:-
Tony Hawks 3	399:-
X Men	399:-

XBOX

Agressive Inline	649:-
Airforce Delta	Ring
Baldurs Gate	499:-
Black Stone	589:-
BMX XXX	649:-
Brute Force	Ring
Capcom Vs SNK 2	529:-
Crash	599:-
Dark Angel	499:-
Dragon's Lair 3	Ring
Enter the Matrix	Ring
Fireblade	649:-
Indiana Jones	579:-
LMA Manager 03	629:-
Madden NFL 2003	599:-
Mafia	Ring
Mech Assault	Ring
Micro Machines	Ring
Midnight Club 2	Ring
Minority Report	599:-
Moto GP 2	Ring
NBA Street 2	Ring
NHL 2K3	579:-
Operation Flash	Ring
Outlaw Golf	599:-
Panzer Dragoon	549:-
Phantom Crash	579:-
Pro Beach Socer	Ring
Project Zero	Ring
Red Faction 2	Ring
SW Episode 2	Ring
SW Knights	Ring
Shaun Murray	Ring
Shenmue 2	539:-
Soldier of F 2	Ring
Tao Feng	Ring
The Hulk	Ring
The Sims	569:-
Toca Race	649:-
Tue Jam & Earl 3	589:-
Total Immersion	499:-
Wakeboarding	Ring
Whacked	599:-
Wolfenstein	549:-
X Box Live	589:-
X Men	649:-
-Xbox Begagnat-	
007 Nightfire	499:-

Agent Under Fire	259:-
Azurik	499:-
Blood Omen 2	499:-
Blood Wake	499:-
Dark Summit	399:-
Dave Mirra	499:-
Deadly Skies	499:-
Enclave	499:-
Fellowship Of T	499:-
Genma Onimusha	499:-
Gravity Games	499:-
Gunvalkyrie	499:-
Harry Potter X	499:-
ISS 2	499:-
Knockout Kings	499:-
Manager 02/03	499:-
Marvel VS Capca	499:-
Max Payne	499:-
Medal Of Honor	499:-
Mike Tyson	499:-
NBA Inside	499:-
Need for Speed	499:-
New Legends	499:-
NHL 2002	499:-
Nightcaster	499:-
Oddworld	499:-
Pirates: The Le	499:-
Project Gotham	499:-
Walli Sport	499:-
Splinter Cell	499:-



Agressive Inline	649:-
Ape Escape 2	539:-
BMX XXX	629:-
Casper	499:-
Chess Master 3002	Ring
Crashed	499:-
Blue Stalker	599:-
DNA	499:-
Drome Racers	599:-
DVD Region Free	299:-
DVD Region X	299:-
Evil Dead	Ring
Freak Out	549:-
Freekstyle	599:-
Frequency	599:-
Fun + Learning	199:-
Giants	599:-
Gravity Games	499:-
Gungrave	599:-
Hidden Invasion	599:-
Kessen Exp	199:-
LMA Manager	589:-
Madden NFL 2003	549:-
Mafia	Ring
Mat Hoffman 2	499:-
Memory Maxx	199:-
MCS Substance	569:-

Micro Machines	439:-
Moto GP 3	Ring
NBA Street 2	Ring
New York Racer	399:-
NHL 2K3	579:-
Pac Man World	569:-
Parappa Rapet 2	599:-
Primal	549:-
Racing Sim 3	Ring
Rally Fusion	Ring
Robotech	Ring
Rygar	Ring
Shaun Murray	399:-
Shifters	Ring
Shinobi	Ring
Silent Hill 2 II	329:-
Silent Hill 3	Ring
The Hulk	Ring
The Sims	569:-
Tiger Woods	539:-
Tomb Raider	Ring
Wakeboarding	Ring
Virtua Cop	499:-
Wolfenstein	Ring
X Men	599:-
Zone of Enders 2	Ring
-PS2 Begagnat-	
007 Nightfire	499:-
18 Wheeler	499:-
4X4 Evo	159:-
4X4 Evo 2	499:-
7 Blades	349:-
Ace Combat 4	499:-
Age Of Empires	499:-
Agent Underfire	259:-
Airblade	399:-
Akira Psycho	499:-
Army Men RTS	Ring
Atlantis 3	499:-
Bass Rod 03	599:-
Blood Omen 2	499:-
Bouncer	599:-
Britney's Dance	299:-
Burnout	499:-
City Crisis	549:-
Crash Bandicoot	599:-
Dark Angel	599:-
Dark Cloud	599:-
Dark Summit	599:-
Dead Or Alive 2	599:-
Deus Ex	499:-
Devil May Cry	599:-
Dinosaur	599:-
Dragon Rage	199:-
Driven	589:-
Dropship	549:-
Dynasty Tac Ops	Ring
Dynasty Warrior 2	499:-
Eternal Ring	199:-
Everpace	569:-

Evil Twin	579:-
Extermination	569:-
Extreme G3	599:-
F12001	549:-
F12002	Ring
F1 Racing	599:-
F355 Cha Kenge	549:-
Fellowship Of T	Ring
FF10	Ring
Fifa 2001	399:-
FIFA Fotballs	Ring
Football Mania	329:-
G Surfers	Ring
Getaway	Ring
Godal Elements	569:-
Gran Turismo 3	539:-
GTA 3	Ring
Gun Griffon	Ring
NaHLHe	Ring
Nerdy Gerdy	Ring
Nerves Of MaM	599:-
Neven Call of L	Ring
ISS	
ISS 2	499:-
Jak & Baxter	499:-
Jet IDX GP	159:-
Jet Ski Riders	499:-
Kengo	359:-
Kessen	499:-
Kingdom Hearts	399:-
Knockout Kings	259:-
Le Mans 24 Hours	399:-
Legaia 2	399:-
Legion Legend II	499:-
Lego Racers 2	499:-
Lma Manager	499:-
Lotus Challenge	499:-
Mad Maestro	399:-
Maximo	499:-
MDK 2 Armageddo	399:-
Medal Of Honor	359:-
Midnight Club	259:-
Night & Magic	499:-
Monsters Inc.	499:-
Moto GP	499:-
Music Maker	499:-
NBA Hoopz	499:-
NBA Live 2001	259:-
NHL 2001	399:-
Oni	259:-
Onimusha	499:-
Onimusha 2	499:-
Penny Racers	499:-
Project Zero	399:-
Robot Warlords	499:-

Rumble Racing	359:-
Sagan Om 2 Torn	299:-
Shadow Man 2	499:-
Silent Scope	299:-
Silent Scope 2	499:-
Slam Tennis	299:-
Soccer Slam	499:-
Soulreaver 2	499:-
Spider Man	499:-
Stale Emergency	159:-
Street Fighter	399:-
Tennis	499:-
Thunderhawk	399:-
Tiger Woods	499:-
Tony Hawks 3	259:-
Turok Evolution	259:-
Twisted Metal	259:-
UEFA Challenge	499:-
V Rally 3	359:-
Vampire Night	499:-
Wipe Out Fusion	499:-
Virtua Fighter 4	499:-
WRC	399:-
WWF Smk	499:-
X Squad	259:-
Zone of Enders	299:-

Action Man 2	299:-
Alfred Chicken	429:-
Arcade Party Pa	349:-
Caesars Palace	379:-
Cricket Captain	299:-
Dragsters	199:-
Family Games Co	399:-
Fear Effect	499:-
FF Anthology	349:-
FF Origin	299:-
Hogs of War	299:-
Infestation	249:-
Landmaker	299:-
London Racer 2	249:-
Mary Kate & Ash	149:-
Mary Kate & Ash	149:-
Mary Kate & Ash	149:-
Mis AD Vof Tron	399:-
Moses Prince Of	199:-
Radikal Bikers	179:-
Rayman Junior	299:-
Sheep Dog n' Wo	399:-
-Psx Begagnat-	
007 Racing	159:-
100% Star	250:-
2 Xtreme	350:-
40 Winks	199:-

A Train (USA)	199:-
Ace Combat 2	259:-
Ace Combat 3	259:-
Action Man	299:-
Actua Golf	199:-
Actua Soccer	59:-
Actua Soccer 3	59:-
Adidas P.S	59:-
Adidas P.S 97	59:-
Adidas P.S 98	59:-
Agile Warrior	199:-
Air Combat	199:-
Akonautz	299:-
Akuji	159:-
Aladdin	399:-
Alien Resu.	399:-
Alien Trilogy	159:-
All Star Soccer	69:-
Alone In Dark 4	399:-
Alundra 2	259:-
Ape Escape	159:-
Apocalypse	199:-
Aqua GT	199:-
Assault Nigs	199:-
Atlantis	259:-
Ballistic	159:-
Barbie Race & R	299:-
Bedlam	199:-
Big Air	159:-
Black Dawn	199:-
Blade	359:-
Blast Chamber	199:-
Blazing Dragons	199:-
Bowling	159:-
Break Point	199:-
Buggy	199:-
C & C	199:-
C & C Red Alert	199:-
C12	159:-
Carmageddon	159:-
Carnage Heart	199:-
Castle Vania	299:-
Chase Express	299:-
Chicken Run	399:-
China	299:-
Chronicles Sword	299:-
Colin McRae	199:-
Colony Wars	199:-
Cool Boarders 3	159:-
Cool Boarders 4	159:-
Crash Bandicoot 2	159:-
Crash Bandicoot 3	159:-
Crash Bash	159:-
Crash Team	159:-
Crimo Killer	199:-
Crisis Beat	159:-

Postorder
Råsundavägen 157
169 36 Solna
Tel:08-730 08 00

Öppettider
Mån–Fre 10.00-19.00
Lör, Sön & Helger
11.00–16.00

Butik (öppet 365 dagar om året)
Råsundavägen 157
T-bana Näckrosen
Tel: 08-83 14 80

Vi köper och säljer även dator spel: DreamCast • DVD • GameBoar • Mac • N 64 • Nintendo • Pc • Pokémon • Sony

Butiken är öppen 365 dagar om året!

Byt och köp via vår Onlinebutik som uppdateras dagligen.

Postorder: 08-730 08 00 • Råsundavägen 157 • 169 36 Solna

…MCAST - XBOX - PC - GAMEBOY & DVD

CriticalDepth	100:-
Croc	150:-
Crow	100:-
CyberSpeed	100:-
Cyberia	100:-
DarklightConfl	100:-
Darkstalkers	300:-
Darkstone	200:-
DeadBallZone	50:-
Deathtrap	100:-
DeltaForce	300:-
DieHard	100:-
DinoCrisis	100:-
Dinosaur	150:-
DiscWorldNoir	350:-
Doom	150:-
Driver	150:-
Driver2	200:-
EagleOneHarri	150:-
EarthWormJim2	350:-
ECWAnarchy	200:-
Egyption	100:-
Eliminator	100:-
Euro2000	100:-
FAManager	50:-
FAPremierLea	100:-
FAPremierLea	200:-
FearEffect	200:-
FearEffect2	200:-
FFTactics	500:-
Fifa2000	100:-
Fifa2002	100:-
Fifa96	50:-
Fifa97	50:-
Fifa98	50:-
FIFAFotbolls-V	200:-
FifthElement	100:-
FinalFantasy6	200:-
FinalFantasy7	250:-
FinalFantasy8	150:-
FinalFantasy9	200:-
Fisherman´sBait	100:-
Fluid	100:-
FormulaOne	50:-
FormulaOne9x	150:-
FormulaOne97	50:-
FormulaOne99	50:-
FreestyleScoot	250:-
GPolice	100:-
Gex3	150:-
GhostPanic	150:-
Gooly´sFunHous	250:-
GranTurismo	100:-
Grandia	100:-
Grinch	300:-
GrindSession	150:-

GTA	150:-
GTA 2	150:-
Guardian	300:-
HardBoiled	100:-
HarryPotter	100:-
HBOBoxing	300:-
HeartOfDarknes	100:-
HellNight	100:-
Herkules	150:-
Hugo2	300:-
HugoFrogFight	250:-
Hulk	200:-
ImpactRacing	100:-
InColdBlood	100:-
IncredibleCris	250:-
ISS	100:-
ISS2000	250:-
ISSPro	100:-
ISSPro98	100:-
ItalianJob	300:-
JeremyM.S.	100:-
JetRider	150:-
JohnnyBazooka	100:-
JumpingFlash2	100:-
JurassicPark	200:-
King´sField	200:-
KKNDKrossFire	150:-
KnockoutKings	100:-
KnockoutKings	100:-
KnockoutKings	200:-
KonamiOpenGol	100:-
Koudelka	200:-
KrazyIvan	100:-
LastReport	300:-
LeMans24Hour	200:-
LegendOfDragon	350:-
LegoRacers	150:-
Lemmings	250:-
LMAManager	100:-
LmaManager	150:-
Lomax	350:-
LoneSoldier	100:-
LostVikings2	250:-
MachineHunter	150:-
MassDestruction	100:-
MatHoffman	150:-
MDK	100:-
MedalOfHonor	150:-
MedalOfHonor	200:-
MedalOfHonor	250:-
Medevil2	150:-
MetalGearSolid	150:-
MickeysWAdv.	100:-
MicroManiacs	100:-
MikeTyson	100:-
MonacoGPRacin	100:-

MotoRacer	100:-
MotoRacer2	100:-
MotorHead	100:-
MrDomino	150:-
MTVSkateboard	250:-
Music	200:-
Nascar2000	150:-
NBABasketball	150:-
NBAFastBreak	150:-
NBAInTheZone	150:-
NBAJamT.E.	100:-
NBALive2001	200:-
NBALive98	100:-
NBALive99	100:-
NBAPro98	100:-
NBAPro99	100:-
NCAAGameBreak	50:-
NeedForSpeed4	100:-
NewmanHaas	100:-
NHL2000	100:-
NHL2001	150:-
NHL97	50:-
NHL99	50:-
NHLFaceOff97	50:-
NHLRockRink	100:-
Ninja	200:-
NuclearStrike	200:-
ODT	100:-
Olympicgames	200:-
OlympicSoccer	50:-
One	100:-
Onside	100:-
Pandemonium	150:-
Pandemonium2	200:-
ParasiteEve2	150:-
PetInTV	100:-
Populous	100:-
PremierManager	50:-
PrimalRage	200:-
PrimeGoal	100:-
PuzzleFighter2	200:-
Quake2	200:-
RainBowSix	150:-
RainBowSix	250:-
RidgeRacer	100:-
RoadRash	100:-
Sentient	60:-
SentinelReturn	100:-
SilentHill	100:-
SlamScape	100:-
Soccer97	100:-
Soulreaver	150:-
SovietStrike	100:-
Speedball2100	250:-
SpiceWorld	100:-
StarIxiom	200:-

StreetSkater	100:-
StreetSkater2	100:-
SuperBike2000	200:-
Tekken2	150:-
Tekken3	150:-
Terracon	100:-
ThemeHospital	100:-
ThisIsFootbal	100:-
Thrasher	100:-
ThreeLions	100:-
TimeCrisis	200:-
TocaTouring	100:-
TocaTouringCar	100:-
TocaWorldtour	100:-
TombRaider2	150:-
TombRaider3	150:-
TonyHawks	100:-
TonyHawks2	200:-
TonyHawks3	300:-
TotalDrivin	100:-
TrapRunner	100:-
TunnelB1	100:-
UBIK	300:-
VRally	100:-
VRally2	150:-
WG3DHockey98	50:-
WipeOut	100:-
VirtualGolf	200:-
VivaFootball	50:-
XMen	200:-

GAME BOY

-Advance-

007Nightfire	445:-
AgassiTennis	Ring
BassTournament	499:-
BombermanMax2	419:-
BoxingFever	499:-
BreathofFire2	479:-
BustaMove	529:-
CaesarsPalace	499:-
CodeECTO-1	519:-
ColumnsCrown	199:-
ContraAdvance	449:-
CrashBandicoot	469:-
DisneySports	399:-
Doom2	479:-
DragonBallZT	549:-
DualBlades	399:-
ET	479:-
EarthWormJim	549:-
Fifa2003	479:-
Flintstones	569:-
Gremlins	519:-
InvincibleIron	469:-
JackieChanAdv	499:-
KirbyNightmare	Ring
LandBeforeTime	569:-
LostVikings	439:-
MedalofHonor	Ring

MegaMan	529:-
MegaMan&Bass	399:-
MegaManZero	499:-
MenInBlack	499:-
MicroMachines	399:-
MikeTyson	479:-
MortalKombat	559:-
MotoGP	579:-
MX2002	399:-
PhantasyStar	419:-
PitFall	559:-
PlanetOfApes	399:-
PrehistorikMan	459:-
ShiningSoul	429:-
Shrek	469:-
Spyro2	499:-
SuperMonkeyBall	439:-
TangTang	549:-
TheHulk	Ring
Tom&Jerry	539:-
WildThornberry	529:-
-GBA Begagnat-	
ArmyMenAdv	350:-
AsterixObelix	400:-
BrokenSword	300:-
CastleVania	350:-
ColinMcRae2	400:-
Creatures	350:-
DaveMirra	300:-
DavidBeckham	400:-
Doom	400:-
FZero	300:-
Ghouls&Ghosts	350:-
GoldenSun	400:-
GradiusAdvance	250:-
HarryPotter	300:-
HarryPotter&	400:-
Iridion3D	350:-
JurassicPark	350:-
JurassicParkIII	400:-
KaoTheKangoro	350:-
KlonoaEmpireII	350:-
Kurukuru	300:-
LegoRacers2	400:-
MaddenNFL2002	350:-
MarioAdvance	350:-
MarioKart	350:-
MatHoffman	100:-
MechPlatoon	400:-
MetroidFusion	400:-
MidnightClub	200:-
MonstersInc.	400:-
NoRules	400:-
PeterPan	350:-
Phalanx	400:-
ScorpionKing	300:-
ShaunPalmer´s	150:-
TekkenAdvance	400:-
Tennis	350:-
TonyHawks2	150:-

TonyHawks3	350:-
TopGearGTCha	400:-
-GBColor-	
AddamsFamily	399:-
DenkiBlocks	359:-
Paperboy	379:-
PlayerManager	399:-
PocketMusic	419:-
-GBC Begagnat-	
720	250:-
10PinBowling	200:-
ArcadeHits	200:-
ArmyMen2	200:-
BassMasters	250:-
BobTheBuilder	250:-
CatWoman	250:-
Centipede	150:-
Constructions	250:-
CyberTigerGolf	200:-
DejaVu1&2	250:-
DragonLair	300:-
DragonWarrior	250:-
DukeNukem	250:-
Fifa2000	200:-
KnockoutKings	100:-
MarioTennis	300:-
MatHoffman	100:-
MetalGearSolid	250:-
MonkeyPuncher	200:-
MonsterRancher	300:-
Mupparna	200:-
NBAJam99	150:-
NYR	300:-
OddworldAdv2	400:-
PaperBoy	200:-
PerfectDark	250:-
PokémonTrading	250:-
Rampage2	200:-
SpaceInvaders	250:-
TombRaider	250:-
WarioLand2	250:-
ZeldaOracleS.	400:-
-GB Begagnat-	
Aladdin	200:-
BalloonKid	150:-
Batman	150:-
Boxxle	150:-
ChaseH.Q.	150:-
ChopLifter2	150:-
DesertStrike	200:-
Dragon´sLair	150:-
ExcelentAdv	100:-
Fifa97	100:-
FunHouse	150:-
Godzilla	150:-
Golf	150:-
JamesPond	150:-
JungleStrike	150:-
KickOff	150:-
KillerInstinct	150:-

KingofFighters	200:-
Lamborghini	200:-
LejonKungen	200:-
MarioLand	200:-
MarioLand3	200:-
MicroMachines	200:-
MortalKombat	200:-
MortalKombat2	200:-
MotocrossMania	200:-
PageMaster	150:-
PGAEuropean	150:-
Qix	50:-
RadarMission	150:-
-Begagnat-	
1080#	200:-
BasBal99	200:-
DiddyKong	400:-
DonkeyKong64	500:-
ExiteBike64	500:-
ExtremeG	200:-
ExtremeG2	200:-
FightersDestiny	250:-
Forsaken	100:-
GoldenEye	300:-
GolfCountry	100:-
ISS64	200:-
ISS98	200:-
KillerInstinct	200:-
Lamborghini	150:-
MaddenNFL64	100:-
Mario64	250:-
MarioParty	500:-
MarioTennis	500:-
MisionImposible	150:-
Nascar99	200:-
NBACortside	100:-
NHL99	200:-
NHLBreakaway	100:-
PaperMario	500:-
Paperboy	500:-
PokémonStadium	400:-
PokémonStadium	400:-
ResidentEvil2	400:-
StarWars	400:-
TurokRageWars	300:-
Zelda64	400:-
-SegamdBegagnat-	
Aladdin	200:-
AlteredBeast	100:-
ArielT.L.Mermaid	100:-
Batman	100:-
BattleTank	100:-
BoogerMan	200:-
BuckRogers	100:-
Centurion	100:-
CoolSpot	100:-

Bytes info. Att byta spel hos oss är inte som att byta hos andra. Vi ger nämligen extremt bra inbytespriser. Har du köpt spelet hos oss ger vi ett pris som endast ligger 50 kr under vårat eget utpris!!! Det behöver alltså inte vara dyrt att köpa spel längre och bäst av allt är att det innefattar alla format (ej pc och mac) - ÄVEN DVD! Att byta DVD filmer kostar dej 50:-, förutsatt att filmen är köpt hos oss. Detta gäller hela vårt begagnade DVD-sortiment, oavsett tidigare pris! OBS! Alla priser finns på vår hemsida!

Vill du byta spel, men inte har möjlighet att komma till butiken, så skicka spelen du vill byta i ett paket till oss tillsammans med ett brev där det står vilka spel du vill ha istället. Sen hör vi av oss med ett förslag.

VIKTIGT är att ni inte glömmer bifoga er fullständiga adress, telefonnummer och mailadress!

Och hit skickar du paketen; Gameshop, Råsundavägen 157, 169 36 Solna

Eller så mailar ni oss och berättar vilka spel ni vill sälja byta, och så återkommer vi med ett prisförslag. Viktigt är då att bifoga mailadress och telefonnummer!

Sega CD • Sega Master • Sega Mega Drive • Super Nintendo • VHS Filmer • 32 X • Vi säljer även tidningar & WarHammer

SPELSAMLAREN #2

VECTREX

ARTIKELSERIEN OM NÅGRA AV VÄRLDENS MEST ÅTRÅVÄRDA KONSOLER OCH SPEL FORTSÄTTER. DEN HÄR MÅNADEN HAR VI KOMMIT TILL EN AV HISTORIENS MEST OFÖRGLÖMLIGA SPELUPPLEVELSER.

AV [illegible] ÖVERSÄTTNING & BEARBETNING: GUSTAV BJARNEBY

GCEs Vectrex är världens enda vektorbaserade konsol med inbyggd monitor. Den har helt enkelt inga rivaler. Om det är minimalistisk vektorgrafik du vill ska lysa upp ditt rum så är det bara en maskin som gäller.

[illegible]

[illegible]

[illegible]

passerade relativt obemärkta. Det faktum att releaserna var så få – bara omkring 30 spel letade sig fram till butikshyllorna – innebar att de mest hängivna spelarna hade ganska lätt att komplettera sina samlingar. Att det dessutom gjordes så få exemplar av varje spel betyder att det idag är en [illegible] marknad för riktiga samlare. Men det är en faktor som delas av många andra spelsystem från samma tid; det som höjer Vectrex ovan dessa är de estetiska kvaliteterna i systemets grafik.

[illegible]

[illegible]

material, tillbaka till Smith Engineering. Som en fin avslutande gest släppte de sedan all ideell cirkulation av material, inklusive spel och manualer, fri och lät Vectrex bli en fristad för hemgjorda projekt. Detta är en av de viktigaste anledningarna till att konsolen fortsatt vara populär bland entusiaster världen över.

[illegible]

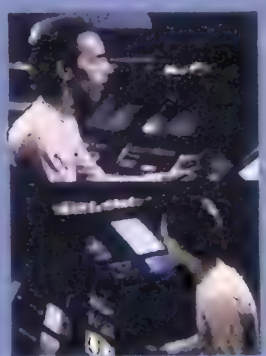
Det råder många oklarheter kring Vectrex födelse 1980. Många av de som var med att skapa maskinen och spelen har berättat sina historier, men tiden har fördunklat deras min-

[illegible]

3D-glasögonen är ett riktigt eftertraktat Vectrex-tillbehör som man idag får ge mellan 2 000 och 5 000 kronor för. Till skillnad från Virtual Boy fick de inte kritik för att orsaka huvudvärk – det var så få som köpte dem.

Vectrex reklamkampanjer skilde sig inte mycket från annan reklam från samma tid.

Den japanska versionen av Vectrex är förmodligen den mest eftertraktade och den mest värdefulla. Bandai lyckades inte alls med att distribuera den.



1982 tillverkade GCE rekvisita till den vedervärdiga filmen *Android*. Två Vectrex-konsoler syns i filmen, varav en visar *Star Trek*-spelet.

Denna prototyp av en färg-Vectrex dök nyligen upp på en mässa för klassiska spel. Som ni kanske förstår var den för dyr för att någonsin kunna serietillverkas.

bygga konsoler runt monitorerna. Men när speljournalisten och författaren Steven L. Kents intervjuade Hope Nieman, tidigare marknadsdirektör på GCE, förnekade han denna historia:

– Historien om hur vi fick tag på monitorerna är inte sann. Det var ett stort problem för oss få tag på niotumsmonitorer, så vi fick tillverka dem själva i Hong Kong.

Det hela blev ännu mer förvirrat när Bill Hawkins, en programmerare som gjorde flera spel till konsolen, gav sin version av händelserna:

– John Ross, som var hårdvarudesigner, letade genom flera överskottslager och hittade en liten entumsskärm som jag tror hade använts till displayer i flygplan. Han tog med den till kontoret och sa att det kunde vara gulligt med ett litet bärbart spel som kunde använda den lilla skärmen. Western Technologies försökte sälja den till olika företag. Jag tror att Kenner var de första som gillade idén. De bad om att få skärmarna förstorade till fem tum, och dessa använde de sedan till en liten maskin som liknade Commodores PET-dator. Skärmen stod på ett litet stöd och under den satt kontrollerna. Den fick namnet Mini-Arcade, men Kenner valde i slutändan att slopa utvecklingsplanerna, så Western Technologies fick fortsätta att jaga företag. Till slut hittade de GCE och Ed Krakauer, som sade "vi gillar den, men förstora den till nio tum".

Det gick bara några veckor från det att Kenner drog sig ur i juli 1981 till det att GCE beslutade att pröva skärmen. De lät Western Technologies göra ali programmering och design för systemet. Så fort GCE hade sagt ja till Mini-Arcade så lade Western Technologies ned ett ingenjörsprojekt för Atari 2600 som de påbörjat i juni samma år och lät större delen av personalen börja direkt med det nya konsolprojektet. I januari 1982 var hårdvarudesignen nästan färdig och GCE var ivriga att få utannonsera det nya konsolsystemet. Men några spel var ännu inte under utveckling, så vad de framförallt behövde var tid.

Från de följande sex månaderna har spelutvecklarna inga klara minnen, de kommer bara ihåg att de arbetade febrilt, dag ut och dag in. Ed Smith, Western Technologies chefsingenjör, rekryterade studenter från Georgia Tech College. Han ville inte ha några från Los Angeles, där kontoret låg, då de inte skulle kunna koncentrera sig hundraprocentigt på spelen. Bill Hawkins och Chris Kong valdes på grund av deras erfarenhet av spelkodning i BASIC. Duncan Muirhead slöt upp med dem en dryg vecka efter att ha hoppat av ett fysikprogram på UCLA. De gavs ett strikt schema, med målet att ha tolv spel klara till juni 1982. I april var *Scramble*, *Mine Storm*, *Berzerk*, *Rip Off* och *Star Trek* helt färdiga och konsolen var redo att släppas.

GCE hoppades kunna släppa konsolen lagom till sommarens CES-mässa i Chicago och började bli desperata i jakten på ett nytt namn. De var inte nöjda med Mini-Arcade, så titeln kortades ned till Vectren (detta namn fick till och med en logotype för startskärmen), vidare till Vector-X och slutligen Vectrex.

Produktionen påbörjades i augusti 1982 och konsolen fick ett varmt mottagande av tidningens spelrecensenter. Paul Newells *Scramble* fick en utmärkelse för bästa miniarkadspel (en kategori som tydligen hittades på särskilt för Vectrex) av tidningen *Electronic Games*. Vectrex såldes för 1 600 kronor och hade en stor och stadig konsol, med fyra rejäla arkadknappar och en robust analog joystick som designats för att kunna få plats i ett litet utrymme under skärmen. Detta för att systemet skulle forts kompakt och, som annonserna uttryckte det portabelt.

FAKTA

MEDARBETARE

Tack vare Smith Engineerings välkomnande av oberoende spelutvecklare har flera nya Vectrex-spel producerats under åren som gått sedan den drogs in. Mest känd av de oberoende Vectrex-programmerarna är John Dondzila, som 1996 gjorde spelet *Vector Vaders*. Han har sedan dess producerat flera spel, däribland *All Good Things*, *Spike Hoppin'* och *Patriots*. Allra kändast är han dock för *Vecmania* från 1999, som innehöll flera spel på en och samma kassett.

Sean Kelly tillverkar en Vectrex-multikassett som innehåller nästan alla Vectrex-spel som gjorts. Det har även gjorts Vectrex-versioner av *Frogger*, *Galaxian* och *Lunar Lander*, alla med digitaliserat tal.

I slutet av 1982 letade GCE desperat efter någon som kunde köpa ut Vectrex. Hawkins förklarar:

– GCE var egentligen bara ett litet företag som kopte saker för att sedan sälja dem vidare. Vi ville bara bygga upp företaget, tjäna lite pengar och sedan sticka.

MILTON BRADLEY TAR ÖVER

Sedan slutet av 70-talet hade företaget Milton Bradley avundsjukt sneglat mot TV-spelsmarknaden medan de sett sina egna bradspel stadigt minska i försäljning. I mars 1983 kopte de upp GCE och tog därmed över Vectrex. GCE hade redan bokat nationell annonsering som Milton Bradley kunde använda efter uppkopet av företaget. Men så fort pappren skrivits på drog Milton Bradley in annonseringen och använde istället sina egna distributionskanaler till att expandera försäljningen av Vectrex över haven. Lagom till sommaren släpptes konsolen i Europa och Japan (med hjälp av Bandai).

I slutet av 1983 var TV-spelskraschen i full gång. Milton Bradley lade ned GCE och valde att distribuera Vectrex själva. Priset sänktes rejält, först till 1 200 kronor och sedan till 800 kronor. I mars 1984 drogs maskinen in i Europa och var även på väg att göra det i USA. Milton Bradley hade, liksom många andra spelföretag, massor av material som de blev tvungna att sälja till extremt låga priser under resten av året. Mot slutet kostade en konsol under 400 kronor, och spelen låg någonstans mellan 50 och 100 kronor.

Det har spekulerats i att Milton Bradley skulle ha kastat bort Vectrex på detta skamlösa

"OM VI HADE BÖRJAT SÄLJA DEN INNOVATIVA VECTREX-KONSOLEN SKULLE VI INTE HA FÅTT NÅGRA KONSOLER ELLER SPEL FRÅN ATARI. VARKEN VI ELLER NÅGON ANNAN BUTIK HADE NÅGOT VAL. OCH PÅ EN NATT VAR VECTREX DÖD."

maskot Spike, frågan vad han ansåg vara den huvudsakliga orsaken till konsolens död.

– Den mest kritiska faktorn var nog timingen. Milton Bradley köpte GCE 1983, och då hade vi bara sett början på TV-spelens otroliga popularitet. Efter den första boomen pekade allting uppåt. Med *Pac-Man* nåddes toppen, och sedan bara dalade allting. Vectrex föll med resten av marknaden.

Det finns också bevis för en mer ondskefull faktor i Vectrex nedgång. Video Adventure, en spelbutik i San Jose, avslöjade nyligen att Atari i början av 80-talet skickade dem ett meddelande som sägs ha nått alla stora oberoende återförsäljare i landet. I det stod att inga Atari-produkter skulle släppas till butiker som sålde Vectrex-produkter. Butiksägaren berättar:

– Om vi hade börjat sälja den innovativa Vectrex-konsolen skulle vi inte ha fått några konsoler eller spel från Atari. Varken vi eller någon annan butik hade något val. Och på en natt var Vectrex död.

SAMLAROBJEKT

NÄR MAN SAMLAR VECTREX-SPEL LETAR MAN EFTER KARTONGEN, KASSETTEN, INSTRUKTIONSBOKEN OCH SKÄRMÖVERDRAGET (OM DET FANNS NÅGOT SÅDANT). DE FLESTA SPEL GÅR ATT HITTA RELATIVT ENKELT, MEN NÅGRA ÄR RIKTIGT SVÅRÅTKOMLIGA – VILKET KANSKE ÄR DET SOM LOCKAR SÅ MANGA SAMLARE. PRINGUIDEN HAR GJORTS TILLSAMMANS MED EXPERTERNA JON DYTON OCH CHRIS FOULGER, SOM 1998 KÖPTE EN VECTREX MED EN EXTRA HANDKONTROLL, 12 SPEL (INKLUSIVE SKÄRMÖVERDRAG), EN LJUSPENNA OCH DEN OFFICIELLA VÄSKAN PÅ EN LOPPMARKNAD I ENGLAND. DE FICK GE 120 KRONOR FÖR ALLTIHOP.

DYRGRIPARNA – FEMTAN AV DE MEST EFTERTRAKTADE TITLARNA

UTVECKLARE: GCE UTGIVNINGSÅR: 1982
VÄRDE: 1 500 – 2 500 KR

Den felfria versionen av *Minestorm* som skickades till spelare som skrev och klagade på den inbyggda buggen på nivå 13.

UTVECKLARE: GCE UTGIVNINGSÅR: 1982
VÄRDE: 200 – 400 KR

En klassisk portning av Konamis ursprungliga sidoscrollande shoot 'em up. Konceptet skulle senare vidareutvecklas och döpas till *Gradius*.

UTVECKLARE: GCE UTGIVNINGSÅR: 1982
VÄRDE: 400 – 600 KR

Det var här allting började. Låt er inte luras av pengavärdet, detta är ett historiskt spel, om än portat till en konsol vars storlek bara var en bråkdel av originalets.

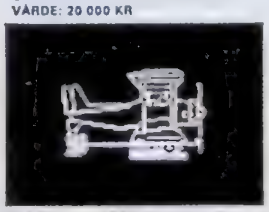
UTVECKLARE: GCE UTGIVNINGSÅR: 1983
VÄRDE: 600 – 1 000 KR

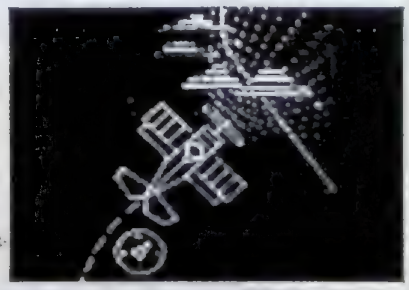
Denna utmärkta portning av Cinematronics klassiker är ett av konsolens absolut svåraste spel. Den småskaliga grafiken förtar inget av upplevelsen.

UTVECKLARE: NAMCO/GCE UTGIVNINGSÅR: 1983
VÄRDE: 600 – 1 000 KR

En ovanlig konvertering av arkadklassikern. Det lades ned en hel del jobb på spelarens eget fordon, vilket dock betydde att övriga bilar inte blev särskilt imponerande.

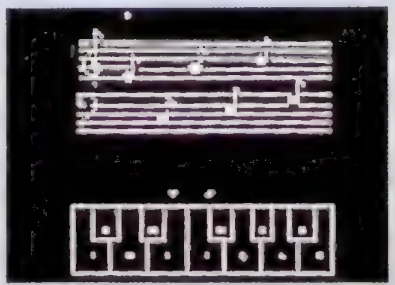
UTVECKLARE: – UTGIVNINGSÅR: –
VÄRDE: 20 000 KR





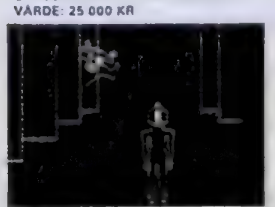
Det finns två kända exemplar av denna prototyp, varav samlaren Jason Moore äger ett. Det uppskattade värdet gäller om det andra skulle dyka upp på marknaden.

UTVECKLARE: GCE UTGIVNINGSÅR: 1983
VÄRDE: 600 – 1 000 KR



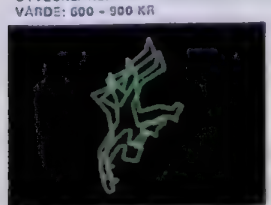
Detta musikspel av typiskt tidigt 80-talssnitt är en av de mest eftertraktade titlarna, av både amerikanska och europeiska samlare. Kompatibelt med ljuspennan.

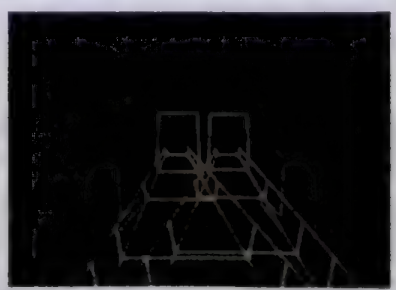
UTVECKLARE: – UTGIVNINGSÅR: –
VÄRDE: 25 000 KR



Det finns bara en känd prototyp av detta tredimensionella äventyr. Många samlare är beredda att betala ovan nämnda pris om det skulle dyka upp på marknaden.

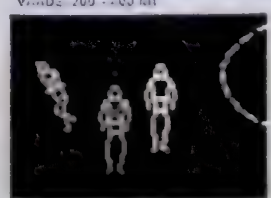
UTVECKLARE: GCE UTGIVNINGSÅR: 1983
VÄRDE: 600 – 900 KR

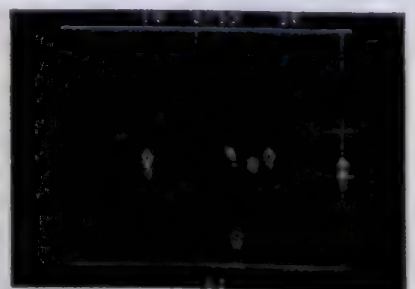




[illegible]

UTVECKLARE: GCE UTGIVNINGSÅR: 1983
VÄRDE: 200 – 400 KR





[illegible]

EA SPORTS BIG
nbastreet.com
easports.se/big
PlayStation 2

NBA STREET VOL. 2

Diss gravity,
slam the street with unreal moves.

The street just got resurfaced.

TOBIAS BJARNEBY

INTRESSEN: MUSIK & TIDNINGAR
FÖREDRAR: ROLLSPEL & PLATTFORM
OGILLAR: DÅLIG SPELJOURNALISTIK

BÄST JUST NU

CASTLEVANIA (PS2) – *Symphony of the Night* möter *Devil May Cry*. **THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER (GC)** – Så vackert. **HALO (XB)** – Det tog 18 månader men nu är jag säker: amerikanska spel kan vara bra.

MARTIN JOHANSSON

INTRESSEN: SASHIMI, SMUTSIGA BEATS, DESIGN OCH BROKIGA BAKGATOR I TOKYO
FÖREDRAR: INTELLIGENTA ACTIONSPEL
OGILLAR: IDÉFATTIGA SPEL

BÄST JUST NU

EVE: THE SECOND GENESIS (PC) – Ett stort och frustrerande vackert spel. **RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE (PS2)** – Gammal hederlig arkadaction på PlayStation2. **SILENT HILL 3 (PS2)** – Team Silent fortsatter att chockera.

LOVISA LUNDSTRÖM

INTRESSEN: TIDNINGAR, MODE & MUSIK
FÖREDRAR: ORIGINELLA SPEL
OGILLAR: VÅLDSSPEL

BÄST JUST NU

GAME BOY ADVANCE SP (KONSOL) – Passar perfekt i handväskan. **RAYMAN 3 (PS2)** – Frankrikes stolthet. **SHENMUE II (XB)** – När får vi se del tre?

DANIEL GRIGOROV

INTRESSEN: MUSIK & FOTBOLL
FÖREDRAR: FOTBOLL, ACTION & ROLLSPEL
OGILLAR: NÄR MINNESKORTEN GÅR SÖNDER

BÄST JUST NU

CASTLEVANIA (PS2) – Drömmen blir verklighet. **SHINOBI III: RETURN OF THE NINJA MASTER (MD)** – Jag hade nästan glömt bort hur otroligt bra det här är spelet är. **DEVIL MAY CRY (PS2)** – Stilbildaren som på egen hand blev startskottet för actionspelens återkomst.

MAGNUS ERIKSSON

INTRESSEN: FILM, ROCK & CHOKLAD
FÖREDRAR: DJUPA ÄVENTYR & OBEVEKLIG ACTION
OGILLAR: OBERÄKNELIG ONDSKEFULL TEKNIK

BÄST JUST NU

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER (GC) – Kubens kung. **METROID PRIME (GC)** – Kubens drottning. **BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON (PC/PS2)** – Äventyrsspelets återkomst.

LOVE ENSTRÖM

INTRESSEN: MODE, MUSIK & FYSIK
FÖREDRAR: ROLLSPEL, PLATTFORM & ÄVENTYR
OGILLAR: SEXISTISKA SPEL

BÄST JUST NU

SILENT HILL 3 (PS2) – Total skräck. **METROID PRIME (GC)** – Varför scannade jag inte första bossen? **STACK ATTACK (MOBIL)** – Jag är beroende.

VICTOR SJÖSTRÖM

INTRESSEN: SPEL, JU-JUTSU & KASS HUMOR
FÖREDRAR: SKRÄCK, PLATTFORM & ÄVENTYR
OGILLAR: KONSOLER/DATORER/SPEL SOM KRÅNGLAR

BÄST JUST NU

METROID PRIME (GC) – Item 100%. Scan 100%. På Hard. **FINAL FANTASY ORIGINS (PS)** – If you thought this was tough, get a load of *Final Fantasy II*. **SKIES OF ARCADIA LEGENDS (GC)** – Tillbaka på Arcadia.

TOMMY RYDLING

INTRESSEN: DÖDSMETALL, FANTASY & IMPROVISATIONSTEATER
FÖREDRAR: STRATEGI
OGILLAR: RANDOM ENCOUNTERS I ROLLSPEL

BÄST JUST NU

NBA STREET VOL 2 (XB) – Akta. **FIFA 2003 (PS2)** – Fotbollsfest. **METROID PRIME (GC)** – Underbara Samus.

THOMAS WIBORGH

INTRESSEN: IPOD
FÖREDRAR: PLATTFORM
OGILLAR: FANBOYS

BÄST JUST NU

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY (PS2) – Frihet i en liten ask. **TRUE CRIME: STREETS OF LA (MULTI)** – 200 knyck fångs Hollywood Boulevard. **HALO (XB)** – Josef Fares har inte en sportmössa.

OSKAR SKOG

INTRESSEN: ORD SOM BILDAR MENING
FÖREDRAR: ÖVERRASKNINGAR
OGILLAR: FÖRUTSÄGBARHET

BÄST JUST NU

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST (GBA) – För stort för att få plats i fickan. **ZOO KEEPER (PC)** – Varje dag faller jag mer kär. **NOCTIS (PC)** – Min värld i världen.

BETYG: 10 Fulländat 9 Fantastiskt 8 Mycket bra 7 Bra 6 Väl godkänt 5 Godkänt 4 Underkänt 3 Dåligt 2 Mycket dåligt 1 Usalt 0 Ospelbart

SILENT HILL 3

FORMAT: PLAYSTATION2 GENRE: ÄVENTYR UTVECKLARE: KONAMI UTGIVARE: KONAMI TOKYO DISTRIBUTION: KONAMI SLÄPPS: 23 MAJ SPELARE: 1

FAKTA

BAKGRUNDSHISTORIA

I första spelet om Silent Hill var huvudpersonen Harry Mason tvungen att utforska staden mer eller mindre mot sin vilja i jakten på sin bortsprungna dotter. I del två var likaså James Sunderland, det spelets förgrundsgestalt, dragen till staden av omständigheter som stod utanför hans kontroll. Denna tradition bryts i och med *Silent Hill 3*, men på vilket sätt har jag inte för avsikt att avslöja.

Harry Mason och James Sunderland från *Silent Hill* respektive *Silent Hill 2*.

SOMLIGA MENAR ATT SKRÄCKEN ÄR MÄNNISKANS MEST GRUNDLÄGGANDE KÄNSLA. KONAMI HAR NU SKAPAT DET ABSOLUT STARKASTE ARGUMENTET FÖR EN SÅDAN UPPFATTNING.

Det är hög tid att låta skräcken gripa tag i minsta del av vår kropp. Det är dags att besöka staden som förkroppsligar allas mardrömmar och låter en konfronteras med sin egen svaghet och tvekan. Silent Hills förvrängda ljudbild ska återigen låta psykiskt påfrestande slag regna mot åhörarnas trumhinnor och dess ångestvridna, stapplande varelser kommer att etsas fast på var åskådares näthinna. Allt detta i syfte att bryta ned, men också för att låta spelaren uppleva något utöver det normala. Något som endast upplevs då man spelar tidernas hitintills mest skrämmande och välregisserade skräckepos. *Silent Hill 3*.

PERFEKTION

För de lyckliga själar som spelat de tidigare delarna i spelet kommer inte *Silent Hill 3* att innebära några större överraskningar. Detta betyder inte på något sätt att skräcken och historien som berättas ens är i närheten av det förutsägbara, utan endast att Konami, i gott sällskap med resten av hela spelvärlden, valt att förfina ett koncept och en bakgrundshistoria snarare än att skapa något nytt. Trots att tredje installationen i sin perfektion av skräck och ångest precis som sina föregångare är psykiskt påfrestande och fysiskt ansträngande att spela, skiljer den sig från de tidigare episoderna. Både tekniskt och vad det gäller historien som berättas.

Silent Hill 2 må ha varit ytterst skickligt designat, men del tre i serien är möjligen det vackraste spel jag någonsin spelat. Det känns lite konstigt att skriva så om ett spel som i huvudsak visar upp bilder på blod, rost och ångestladdade miljöer. Men om jag med vackert menar smakfullt och väldesignat är det jag skrivit verkligen sant. Vissa möten i *Silent Hill 3* leder till att jag tappar hakan, andra till att hjärtat börjar slå hårdare. Troligtvis är jag perfekt manipulerad av spelskaparna. Men jag älskar det, för omgivningarna är så snygga och genomtänkta, ljudet så påträngande obehagligt och varelserna så skrämmande. Det audiovisuella intrycket är perfekt, varken mer eller mindre krävs av en stad som ska kunna representera människors mardrömmar och ångest. Det är just tack vare att *Silent Hill 3* har detta i bagaget som det är världens främsta skrackspel.

Inte nog med att vilken människa som helst kommer att känna igen sina mardrömmar i spelet, den som spelat de tidigare delarna kommer att få ta del av både miljöer och händelser som på många sätt känns igen. Både återknytningen till händelserna i del ett och återbesöken i många av miljöerna från de tidigare spelen, kommer att förhöja upplevelsen i sista delen av vad som än så länge är en trilogi. Vidare kommer vissa av de varelser man tidigare stötte på i staden att hemsöka spelet, men det tillkommer också en stor uppsättning förkroppsligade ångestgestalter, en av dem är den klassiska hunden som hjältarna i *Resident Evil*-spelen alltid fått kämpa emot. Trots att hundarna är långt bättre designade än i nämnda spel har jag något emot dem. Måhända är de lite för snabba för mitt eget bästa, möter man ett par blodiga hundar i en korridor förlorar man snabbt kontrollen. Men det är å andra sidan syftet med *Silent Hill 3*, att man ska tappa kontrollen och med hjärtat olycksbådande kraftigt bultande i bröstet mest bara springa för sitt liv.

SKYDD MOT DET OKÄNDA

Ytterligare nyheter i tredje delen är den starkt utökade vapenarsenalen. Förutom en hel drös närstridsvapen, vilka man sällan använder – katanan och röret undantagna – tillkommer ett

Efter att Heather vaknat upp vid ett blodigt badkar såg hennes framtid inte lika ljus ut.

I Silent Hill 3, precis som i dess föregångare, utgör det kompakta mörkret en stor del av skräcken.

Omgivningar som dessa får en verkligen att fråga sig var man befinner sig.

Hundarna må vara riktigt jobbiga, men de är hungriga också. Tur då att man hittar rått kött lite här och där.

MÖTER MAN ETT PAR BLODIGA HUNDAR I EN KORRIDOR FÖRLORAR MAN SNABBT KONTROLLEN. MEN DET ÄR Å ANDRA SIDAN SYFTET MED *SILENT HILL 3*, ATT MAN SKA TAPPA KONTROLLEN OCH MED HJÄRTAT BULTANDE I BRÖSTET MEST BARA SPRINGA FÖR SITT LIV.

automatvapen. Dessvärre passar inte ett dylikt vapen in i den annars tidlösa staden och dessutom är det inte särskilt effektivt, eftersom man varken har tillräckligt med ammunition eller får den särskilt tidigt. De vapen som hängt med från tidigare spel i serien fungerar däremot bättre än tidigare, framförallt då man kan förflytta sig medan man skjuter utan att förlora siktet på det man pumpar bly i. Visst har kontrollen slipats till, framförallt om man jämför med föregångaren. Men betygssättning av spel som *Silent Hill 3* kan leda till något paradoxala resonemang, en stor del av upplevelsen är just att man inte har full kontroll över varje situation. Alltså är kontrollens styrka att den inte är perfekt. Nästan i alla fall, utvecklarna bakom *Silent Hill 3* har fått till en kontrolluppsättning som kraftigt bidrar till skräcken. Det jag egentligen saknar kontrollmässigt är inte fler tuffa manövrar eller en mer actioninriktad kontrolluppsättning, utan att vapenbyte och användande av läkemedel inte skulle göras i en meny utan i själva spelet. När man stöter på en kraftfull varelse och känner adrenalinet börja pumpa måste man gå in i menyn för att bestämma vilket vapen som är bäst för mötet i fråga, vilket kraftigt reducerar stämningen. Om man istället var tvungen att göra bytena under själva striden skulle detta öka realismen och minska känslan av säkerhet.

MAN DRAR SIG FÖR ATT SPELA *SILENT HILL 3*. VILKET INTE BEROR PÅ ATT SPELET ÄR DÅLIGT UTAN PÅ ATT DET ÄR EN PERFEKT KOMBINATION AV PSYKISK OCH FYSISK SKRÄCK, OCH INNEHÅLLER HÄNDELSER SOM LÄTT KAN TAS FÖR ENS EGNA VÄRSTA MARDRÖMMAR.

Konami gick före releasen ut med information om att *Silent Hill 3* skulle återknyta till händelserna som tidigare utspelat sig i staden, men faktum är att andra delen i serien inte beretts särskilt stor plats. Snarare är det så att utvecklarna behållit stämningen och, i viss mån, karaktärsgalleriet från stadens rötter. Tydligen är det också så att utvecklarna tagit fasta på den måttliga men ändock befintliga kritik som riktats mot andra delens relativa svårgreppbarhet. Storyn i *Silent Hill 3* är följaktligen både mer lättbegriplig och mer stringent. Även om jag personligen skarpt gillade det som utspelades i *Silent Hill 2* kan jag inte annat än applådera manusförfattarens känsla för timing, mystik och epik. Att händelserna i *Silent Hill 3* inte formas till en svårbegriplig och tung berättelse betyder lyckligtvis inte att spelet är förutsägbart och fullt av klichéer, utan snarare att djupet i det blivit mer anpassningsbart. För den som endast spelar *Silent Hill 3* för den ökade adrenalinproduktionens skull, som följd av intensiv, långvarig skräck, fungerar storyn mest som en ytterst intressant bakgrundsberättelse som på ett begripligt sätt sammankopplar spelets alla miljöer. För den som är något mer ambitiös, den som behandlar sitt spelande på samma sätt som en litteraturvetare sätter tänderna i sina romaner, finns det mer att hämta. Uttalanden som inte riktigt är logiska, men som med ledning av det man redan vet om staden går att tolka, liksom referenser till tidigare delar i eposet såväl som till stora mästare inom skräckgenren gör att *Silent Hill 3*, trots att den Lynch-stämning som var påtaglig i tvåan är nedbantad, snabbt tar grepp om ens sinne och vägrar lämna en för ett långt tag framöver.

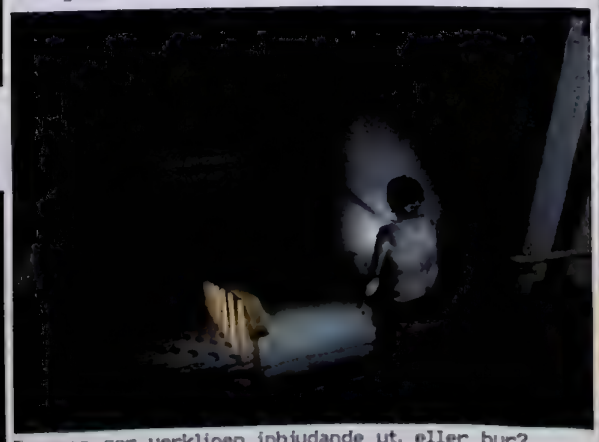
PÅFRESTANDE

Man drar sig för att sätta sig ned för att spela *Silent Hill 3*. Vilket inte beror på att spelet är dåligt utan på att det är en perfekt kombination av psykisk och fysisk skräck, och innehåller händelser som lätt kan tas för ens egna värsta mardrömmar, scener som etsar sig fast på näthinnan och som för en lång tid framöver kommer att orsaka en mångbottnad skräckblandad för-

En oskadliggjord tidigare flygande varelse. En av de mest utmanande i spelet. Första gången jag spelade spelet dödade jag ingen av deras sort, utan sprang för glatta livet.

Rullstol. Kärt återseende.

En av de nya monstruösa skapelserna i Silent Hill 3. Det är ruskig tur att de är långsamma.



Trappan ser verkligen inbjudande ut, eller hur?

tjusning, samt en ljud- och musiksättning som får såväl ens konstnärliga som basala jag att rysa av skräck och förundran. Även om mycket som utspelar sig i *Silent Hill 3* ytterst påtagligt känns igen från de tidigare delarna och att historien som berättas egentligen inte tillför lika mycket nytt som *Silent Hill 2* gjorde, går det inte att blunda för det faktum att man sitter framför tidernas bästa skräckskapelse, som andra spelskapare och de flesta filmmakare bara kan drömma om att komma i närheten av. Trots att alla element i spelet inte är fulländade kan man inte annat än hatälska det fantastiska populärkulturella mästerverk som Konami slutligen lyckats göra av serien.

Silent Hill 3 är det bästa spel som någonsin producerats inom genren skräckspel. De in i minsta detalj designade omgivningarna uppträder i perfekt harmoni med den industriinfluerade musiken. Människorna man stöter på har ansikten som ser ut att vara tagna med kamera snarare än renderade i grafikmotorn, vilket är en perfekt grogrund för oändlig skräck.

Silent Hill 3 för samman allt det som kan göra en skräckfilm så bra; övernaturliga händelser, oförklarliga fenomen, osäkerheten om huvudpersonens psykiska välbefinnande, dynamisk musik och ett överraskande manus. Men istället för att bara göra en bra och skrämmande film med dessa ingredienser har Konami valt att låta människor världen över ikläda sig rollen som Heather och själva uppleva allt det hemska, all ångest och all tvekan.

Efter att ha spelat *Silent Hill 3* kan jag utan tvekan säga att skräck gör sig bäst i interaktiv form. Konami har visat att ett spel kan visa filmiska sekvenser som snabbt avlöses av pumpande interaktiva ångestsekvenser där man som spelare blir sittande med munnen öppen och hjärtat bultande. Hela kroppen säger nej till upplevelsen men intellektet i sin osunda jakt på upplevelser utöver det normala trycker på och såväl fysiskt som psykiskt välbefinnande får stryka på foten för hjärnans fröjd över ett mästerverk som egentligen inte tillfredsställer annat än de högsta och lägsta mänskliga hjärnfunktionerna. Konstuppfattande och skräckförnimmelse.

Silent Hill 3 är den skapelse som jag innerligt hoppas kommer att fungera som rättesnöre för kommande skräckspel åratal framöver. Spelbranschens vana trogen kommer det säkerligen att komma ett spel som överträffar det, och jag ser redan nu fram emot den dagen. Men just nu finns det inget värre än att sätta sig ned och spela *Silent Hill 3* i ett nedsläckt rum.

Silent Hill 3 är spelet som visar att renodlad skräck representeras bäst med polygoner. *Silent Hill 3* är spelet som för evigt kommer att ge mig kalla kårar och rysningar om vartannat. För mig finns det ingen spelupplevelse som är mer omvälvande än detta mästerverk. *Silent Hill 3*. LOVE ENSTRÖM

GRAFIK 10	LJUD 10	KONTROLL 7	HÅLLBARHET 8
Tekniskt fullandat och designmässigt mästerligt.	Musiken allena förmår skrämma slag på de flesta	Senens bästa hinbilis.	Bör spelas om med jämna mellanrum Skräcken avtar inte.

Ett skräckens mästerverk.

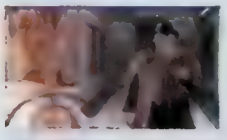
10

Spela även: Silent Hill 2 (PlayStation2)

FAKTA

ANSIKTEN

Den största grafiska skillnaden mellan *Silent Hill 2* och *3* måste vara den fantastiska ansiktsrendering som finns i det senare av de två spelen. Det som främst gör ansiktena så levande är de otroligt effektiva texturerna, alla karaktärer ser säregna ut och har förmågan att effektivt låta sina känslor återspeglas i ansiktet. När jag första gången såg en närbild av Heather kunde jag ha svurit på att grafiken var förrenderad, men faktum är att ingenting i spelet är uppritat i förväg, den kraftfulla grafikmotorn förmår teckna såväl suggestiva miljöer som ytterst realistiska ansikten.



Karaktärer som övertygar.

ENTER THE MATRIX

PLAYSTATION2 ACTION INFOGRAMES SHINY ENTERTAINMENT INFOGRAMES 15 MAJ 1 GAMECUBE/PC/XBOX

De slutliga flygscenarierna är bland spelets sämsta banor. Det är två långa åkningar som tyvärr är alltför torftigt sammansatta. Det hela avslutas sedan med snabba klipp ur den kommande filmen.

Under striderna, vare sig spelaren använder sig av kampsport eller vapen, så kan denna enkelt trycka på fokus-knappen för att få spelet att gå i slowmotion. Här ser vi Ghost göra slarvsylta av en polis.

TRE FILMER

FAKTA

[illegible]

TROTS HÖGA AMBITIONER LYCKAS INTE SHINY ENTERTAINMENT ÖVERTYGA. *ENTER THE MATRIX* ÄR ETT ACTIONSPEL AV MEDELMÅTTIG KLASS SOM BARA KOMMER ATT BERÖRA DEM SOM REDAN ÄR SÅLDA PÅ FILMERNA.

Det största problemet med *Enter The Matrix* är att bröderna Wachowski fastnade för producenten Dave Perry. Enligt mig tävlar Dave Perry med Lara Crofts skapare Toby Gard om förstaplatsen som världens mest överskattade spelproducent. Att en storskrävlare som ligger bakom spel som *Earthworm Jim*, *Wild 9*, *MDK* och *Messiah* ens får chansen att göra ett spel med bröderna Wachowski och Joel Silver är helt ofattbart. [illegible]

[illegible]

EN FRAGMENTARISK HELHET

[illegible]

mindre fragmentariskt fått ta del av dess innehåll via spelet. Spoilers är dock ett töntigt i-landsproblem så jag tänker inte älta det mer, men tillhör du skaran som räds spoilers ska du se filmen först och spela spelet sedan.

I början av *Enter The Matrix* går det att välja mellan Niobe och Ghost. Deras uppdrag skiljer sig från varandra, vilket är ett trevligt inslag i ett annars ganska kort spel som varar mellan sex och åtta timmar.

Niobe och Ghost är två halvkantiga historier som drar fram i relativt färglösa omgivningar befolkade av agenter och insatsstyrkor. Ibland vill jag mig se ett visst engagemang från Shinys grafiker i underjordiska tunnelsystem och ståtliga palats, men överlag är deras arbete för ojämnt, vilket ger spelet ett fragmentariskt helhetsintryck. Höjdpunkterna inom det visuella området uppstår när Shiny lånar Wachowski-brödernas bildspråk. Då, om än bara för korta stunder, känns det som om de två parterna [illegible] varandra. Det är synd att dessa stunder inte uppstår så ofta.

I *Enter The Matrix* blandas kampsport och eldvapen. Det är [illegible] som Shiny Entertainment valt att lägga allt krut på. Och jag [illegible]ade det upplagget till en början. Jag tyckte att det var ganska fräckt att nita två poliser samtidigt med en hoppspark eller att [illegible] en antiterroriststyrka på mattan med ett hagel-[illegible]. Jag [illegible] även fokus-knappen, knappen som gör att [illegible] slowmotion, då man kan utföra klassiska *The Matrix*-[illegible] bli sorgligt nog inte så långvarig, då [illegible] utvecklas utan stannar kvar på samma [illegible] genom hela spelet.

[illegible] i *Enter The Matrix* går dock inte ut på att slåss [illegible]. Den [illegible] är ett avsteg från den var-

HÖJDPUNKTERNA INOM DET VISUELLA OMRÅDET UPPSTÅR NÄR SHINY LÅNAR WACHOWSKI-BRÖDERNAS BILDSPRÅK. DÅ, OM ÄN BARA FÖR KORTA STUNDER, KÄNNS DET SOM OM DE TVÅ PARTERNA FAKTISKT FINNER VARANDRA.

dagliga karatefrossan, liksom flykten från en hord agenter genom Chinatown. De två sista uppdragen är klart sämst och på gränsen till ospelbara. En ovärdig sorti.

VEM VILL HA SPELET?

Vi känner alla till problematiken med licensspel. Licensspel görs i princip alltid med ambitionen att prioritera licensen, och spelet blir automatiskt sekundärt. I *Enter The Matrix* fall var det tydligen inte så, eftersom broderna Wachowski hade en vision om att göra tre filmer och ett spel. Det är en beundransvärd tanke, och det hedrar dem att de behandlar spel på ett respektfullt sätt. Skulle det finnas fler opinionsbildande filmskapare med den inställningen skulle vi fira julafton varje dag. Problematiken med *Enter The Matrix* är inte broderna Wachowskis inblandning. Problemet med *Enter The Matrix* är Shiny Entertainment. Att kunna tala väl för sin sak och ha grandiosa planer är inte detsamma som att faktiskt sjösätta dem, något Wachowski-bröderna borde ha varit väl medvetna om. Vid det här laget, när de sett den färdiga produkten, vet de att *Enter The Matrix* inte blev spelet de hoppats på. Att Shiny Entertainment överdrev sin förmåga måste ha gjort ont.

"Talang är utrotningshotad i vår bransch" sade Dave Perry när Magnus Eriksson träffade honom i Los Angeles. Jag kan inte annat än hålla med.

Så vem vill då ha *Enter The Matrix*? Det handlar om att välja mellan det roda eller det blå pillret. Tar du det röda pillret gillar du antagligen filmerna, konceptet och karaktärerna. Tar du det blå pillret är du intresserad av bra actionspel. Och då ska du titta åt ett annat håll. MARTIN JOHANSSON

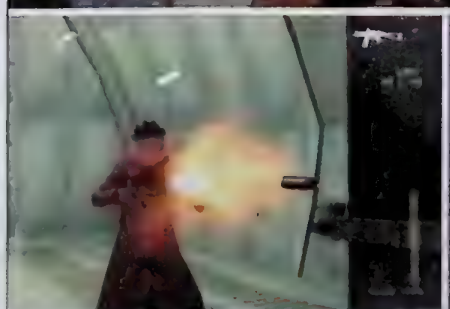
GRAFIK 5	LJUD 6	KONTROLL 6	HÅLLBARHET 5
Standardgrafik som i sina stunder kan glittra till.	Bra röstskådespeleri och musik, lite tama ljudeffekter.	Inte helt ackurat, känns hoppig vid vissa tillfällen.	Gillar man filmerna finns det en viss behållning i att varva spelet flera gånger.

Höga ambitioner gör inget spel.

5

*Spela hellre: **Goldeneye** (Nintendo 64)*

Biljakterna i Enter The Matrix påminner om Electronic Arts racingspelserie Need for Speed. Skillnaden här är att du kan skjuta på dina motståndare.



Niobe är en tuff tjej som gillar tuffa leksaker. Här sätter hon de hårdnackade specialstyrkorna på plats med ett av spelets bättre maskingevär.

RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE

FORMAT: PLAYSTATION2 SPELTYP: ACTION UTGIVARE: TECMO UTVECKLARE: TECMO DISTRIBUTION: WANADOO SLÄPPS: 14 MAJ SPELARE: 1

FAKTA

LIVSFARLIGA SKÖLDAR

Rygars roterande Diskarmor-sköldar är försedda med både spikar och kedja. Vapnen används ungefär som en piska som går att uppgradera med nya egenskaper. Mot slutet av äventyret kan Rygar till exempel – likt en polygonuppbyggd Simon Belmont – svinga sig mellan speciella punkter, och de gånger motståndarna blir alltför närgångna kan han använda vapnens summon-magier och framkalla andar på samma sätt som besvärjarna i *Final Fantasy*-spelen. Orättvist men sant.

DET HAR GÅTT NÄSTAN 20 ÅR SEDAN RYGARS FÖDELSE. TECMO FIRAR DETTA MED EN KLÄDSAM ANSIKTSLYFTNING.

Ibland misstänker jag att jag romantiserar gamla spel. Primitiva arkadhistorier och semiobskyra konverteringar till NES och Master System – som många gånger egentligen aldrig var någonting annat än ganska medelmåttiga hafsverk – har av någon outgrundlig anledning en förmåga att åldras med totalt obefogad värdighet. *Rygar* från 1986 kan mycket väl vara ett sådant spel. Ändå känns Tecmos återupplivning som en seger för mitt stackars spelskadade hjärta.

Rygar: The Legendary Adventure är i första hand en utveckling av det actionkoncept Tecmo lanserade för 17 år sedan, i andra hand känns det som det tredimensionella *Castlevania* Konami ännu inte har lyckats leverera. En gammal hjälte, snärtiga vapen och bossar stora som höghus i kombination med skön grafik och en bra kontroll räcker som argument. Att den där gamla hjälten dessutom har hela den grekiska mytologins gudar på sin sida försämrar inte saken.

SOM PÅ ROMARTIDEN?

När spelet börjar har gladiatorn Rygar precis landstigit på ön Argus. Kort efter ankomsten får han reda på att titaner har kidnappat rikets prinsessa. Naturligtvis är det bara Rygar som kan rädda henne. Historien är så uttjatad att jag stoppar här.

Om *Rygar: The Legendary Adventure* vore ett brottningsspel skulle inriktningen tveklöst ha varit romersk stil. Nu är lösningen inte fullt så enkel. Det faktum att spelet blandar arkitektur från romartiden med grekisk mytologi och laserstrålar, gör utvecklarnas världsbild aningen svårbegriplig. Å andra sidan är detta knappast något problem.

På ytan påminner *Rygar: The Legendary Adventure* om ett äventyr. Men trots att spelandet är uppdelat i åtta världar istället för linjära banor, behöver man aldrig tvivla på Tecmos intentioner. Det här är först och främst ett spel för alla oss som bara inte kan få nog av retroosande japanska actionspel. Det handlar om reflexer och spektakulär monsterslakt.

För att kunna rädda prinsessan behöver Rygar något slags vapen. Gudarna är hyggliga nog att förse honom med tre stycken olika Diskarmor-sköldar. Har man inte spelat originalspelet kan dessa föremål vid en första anblick te sig ganska mesiga. Så fort man börjar utforska dem lite närmare inser man dock att det handlar om tillhyggen fullt värdiga en stridslysten gladiator.

FULL FART FRAMÅT

Det räcker med att titta på bilderna för att förstå var Tecmo har hämtat stora delar av sin inspiration. Vad bilderna inte avslöjar är att *Rygar: The Legendary Adventure* tar slut ännu fortare än stilbildaren *Devil May Cry*. En halv dags koncentrerat spelande är ungefär vad som krävs för att ta sig från början till slutet. Fördelen med detta är att spelet sällan segar till, frågan är bara om du har lust att spela det igen.

Eftersom *Rygar: The Legendary Adventure* är uppdelat i fria världar som det går att återvända till under äventyrets gång finns det utrymme för utforskande. Letar man noga upptäcker man alltid någon liten hemlighet som man har missat. Samtidigt innebär det att spelets kanske allra största svaghet uppdagas. Jag syftar på kamerasystemet.

En av spelets många bosstrider. På svårighetsgraden Easy är de oftast ganska lätta, men spelar man på Normal krävs det eftertanke.

RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE KÄNNS SOM DET TREDIMENSIONELLA *CASTLEVANIA* KONAMI ÄNNU INTE HAR LYCKATS LEVERERA.

Liksom *Devil May Cry* är *Rygar: The Legendary Adventure* försett med en fast, icke reglerbar kamera. Så länge man spelar efter mottot "full fart framåt" fungerar det utmärkt (nåja, nästan i alla fall), men i samma stund som man ger sig ut på avstickare blir det genast betydligt krångligare. Hoppandet och svingandet är inte det här spelets starka sida, och när det inte finns en massa fiender som man kan hugga ned i närheten tenderar dessa moment att bli aningen frustrerande.

På tal om omspelsvärde. När man har besegrat slutbossen och tittat färdigt på eftertexterna blir det möjligt att spela om spelet värld för värld. Kul, om man lider av betygshets och bara inte orkar leva med vetskapen om att man faktiskt inte fick omdömet S i varje värld.

RENÄSSANS

I Super PLAY 11_2001 förutspådde Martin actionspelens pånyttfödelse. Just då tyckte jag att uttalandet kändes sökt, på gränsen till högtravande. Idag inser jag hur skrämmande rätt han hade. Bara den här månaden får två av spelhistoriens mest kultförklarade actionkoncept en nystart, och precis som Sega står Tecmo i rejäl tacksamhetsskuld till Capcom.

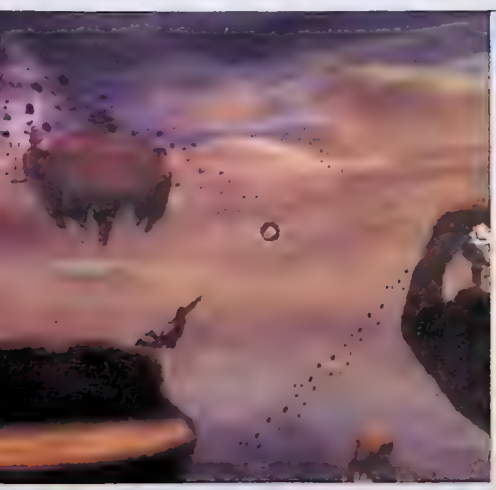
Jag vet att jag tjatar om *Devil May Cry*, men i det här fallet är det faktiskt befogat. För utan Dantes helvetesfärd hade varken *Shinobi* eller *Rygar: The Legendary Adventure* kommit till. Tack vare Shinji Mikamis fascination för kompakta actionspel upplever genren nu en ny guldålder. Jag älskar varenda minut av det. Så trots att *Rygar: The Legendary Adventure* har sina fel och brister, välkomnar jag det med öppna armar. **DANIEL GRIGOROV**

GRAFIK 8	LJUD 7	KONTROLL 7	HÅLLBARHET 7
Smakfullt och tekniskt välpolerat.	Oftast mycket bra. Sångpåläggen kunde vi dock ha varit utan.	Anpassad för action.	Svårighetsgraden Normal är betydligt tuffare än Easy. En riktig spelare antar utmaningen.

Castlevania möter *Devil May Cry*. Nästan.

7

Spela även: Devil May Cry (PlayStation2)



Utvecklarna verkar gilla romartidens statyer och krukor. Detta har dock inte hindrat dem från att blanda in avancerad mekanik och laserteknik.

EVE: THE SECOND GENESIS

FORMAT: PC SPELTYP: ROLLSPEL UTGIVARE: CRUCIAL ENTERTAINMENT UTVECKLARE: CCP DISTRIBUTION: IMPORT SLÄPPS: UTE NU SPELARE: ∞

FAKTA

SKAPA DIN KARAKTÄR

Innan du kan ge dig i kast med *Eve: The Second Genesis* måste du skapa en karaktär från en av spelets fyra civilisationer: Caldari, Minmatar, Amarr och Gallente. Civilisationen Jovians är och kommer antagligen att förbli ospelbar. Men de finns därute i galaxen. Efter att ha valt civilisation går det sedan att välja mellan fyra underordnade grupper. Därefter kommer färdigheter. Beroende på dina förstahandsval kan du få det lättare eller svårare att lära dig nya färdigheter, så tänk dig noga för innan du väljer. Allt eftersom spelet pågår kommer du att lära dig nya färdigheter och bli bättre på de äldre genom ett enkelt färdighetssystem.

UNDER EN VECKA HAR JAG VARIT PÅ KORSTÅG I DE YTTRE SOLSYSTEMEN. JAG HAR AVVERKAT LJUSÅR EFTER LJUSÅR I JAKT PÅ DYRBARA MINERALER, JAG HAR SLAGITS MOT RYMDPIRATER I SKENET AV DÖENDE NEBULOSOR, JAG HAR TRÄFFAT NYA VÄNNER OCH SKAPAT NYA FIENDER. JAG HAR SPELAT *EVE: THE SECOND GENESIS*.

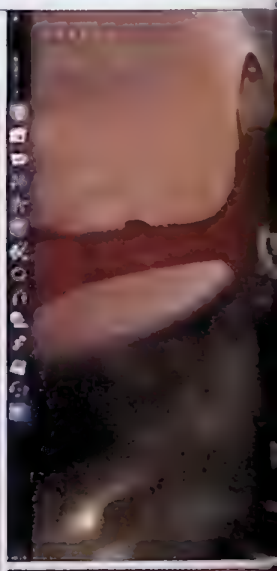
Det var 18 år sedan Ian Bell och David Braben släppte *Elite*, men sedan dess har ingen spelutvecklare kommit i närheten av deras rymdepos. *Freelancer* och *Earth & Beyond* har visserligen varit och nosat på genren och gett oss sina versioner, men det skulle ändå vara ett isländskt, nästan okänt bolag vid namn CCP som skulle ge oss en onlinebaserad och värdig tolkning av *Elite*.

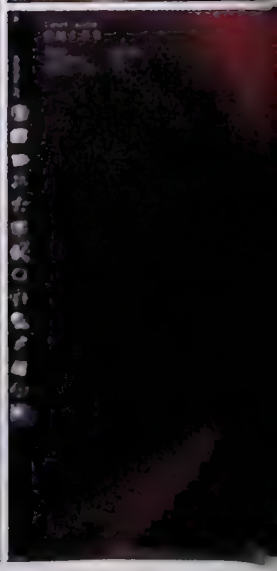
Eve: The Second Genesis tar oss långt in i framtiden, då mänskligheten har utforskat galaxen och lyckats kröka rymden. Den snabba expansionen genom Vintergatan leder slutligen mänskligheten till ett maskhål som för dess resenärer till helt okända, fertila områden som döps till Nya Eden. Kapplöpningen om de nya solsystemen skapar en massemigration till de nya områdena. Men helt plötsligt kollapsar maskhålet och de som befinner sig på andra sidan blir strandsatta. Det är nu flera hundra år sedan maskhålet kollapsade och i Nya Eden har fem civilisationer rest sig ur askan: Jovians, Caldari, Minmatar, Amarr och Gallente. Hittills har det rått fred mellan grupperingarna, men den freden hanger på en mycket skör tråd.

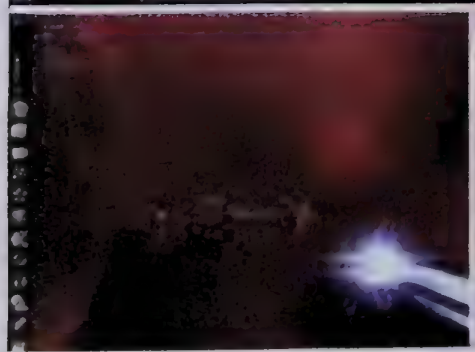
EN RYMDODYSSÉ

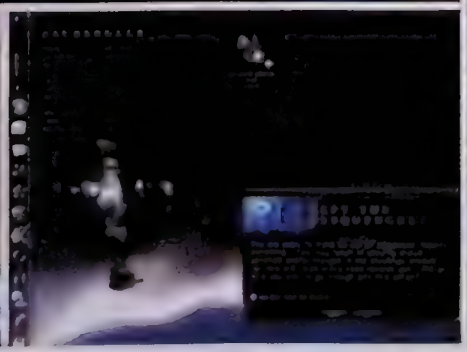
Innan jag kan sätta igång med *Eve: The Second Genesis* måste jag skapa en karaktär. Rasen Gallente föll mig i smaken; liberala franskattlingar och förespråkare av marknadsekonomi. Jag gav givetvis min karaktär efternamnet Harkonen. Som utbildning valde jag sköldteknologi, vilket jag senare fick stor användning för. Jag lämnade rymdakademin med mitt lilla skepp Velator och lärde mig snabbt hur man raffinerar mineraler i Scollzers små asteroidbälten - en inte speciellt lukrativ affär, men lärorik. Det var även därute i asteroidbältet jag lärde känna Werner. Werner gillade tanken på att bli rik på gruvdrift och var inte alls intresserad av strid och faror. Med hjälp av en god vän fick vi lite startkapital och kunde snabbt uppgradera våra skepp. Werner satsade på ett större lastskepp som kunde bära mer mineraler och själv köpte jag fregatten Tristan. Tillsammans letade vi oss ut i de mer laglösa solsystemen i jakt på pengar och ära. Jag skyddade Werner från rymdpirater och tillsammans delade vi på

I solsystemet Du Annes asteroidbälten hamnar jag i ett bakhåll. Fyra rymdpirater anfaller med lasrar och missiler. Jag spränger ett av fiendeskeppen och lämnar platsen i hyperfart med svansen mellan benen.









profiten från mineralerna Werner hämtade i asteroidbältena. Allt gick riktigt bra tills jag förlorade mitt skepp under ett slag mot rymdpirater. Färden tillbaka till rymdstationen i nödkapseln var fylld av ångest inför det faktum att jag gått miste om 500 000 isk som är spelets valuta. Werner försökte plocka upp resterna från min fregatt, men i samma stund gled en kvinna vid namn Yilo in och attackerade honom, för att sedan sno åt sig mina ägodelar. Tillbaka på rymdstationen berättade Werner om Yilo och i vredesmod försökte jag sätta ett pris på hennes huvud. Efter timmar av hårt arbete med standardskeppet Velator kunde jag köpa en ny Tristan, och utrustade den från topp till tå med alla tänkbara sorters vapen. Nu hade jag bara ett enda uppdrag: att hitta Yilo och ta tillbaka det som var mitt. Jag lämnade Werner med löftet om att träffas igen och gav mig ensam ut i galaxen.

Att beskriva *Eve: The Second Genesis* är inte enkelt. Jag kan skriva spaltmeter om mineraler, rymdskepp och hur man blir en framgångsrik affärsman. *Eve: The Second Genesis* är ett spel man måste uppleva för att verkligen förstå den omfattande och nyanserade världen med till synes oändliga möjligheter.

ATT HANDLA RÄTT

Att sätta sig in i *Eve: The Second Genesis* kan både vara enkelt och svårt, det beror helt enkelt på hur pass avancerad spelare man vill vara. När jag tog mina första stapplande steg ut i världsrymden kände jag mig totalt överrumplad av alla de möjligheter som fanns. Men allt eftersom lärde jag mig att jag inte behöver satta mig in i allt, utan istället fokusera mig på det som jag tycker är väsentligt. Att bedriva handel kändes som ett heltidsprojekt. Var tobak, elektroniska leksaker och godis säljs för bästa pris kan vara svårt att ta reda på. Men via rymdstationernas direktuppkoppling till borsen blir det trots allt lite lättare. Det ekonomiska systemet i *Eve: The Second Genesis* bestäms i stort sett av spelarna och bygger på principen om tillgång och efterfrågan. Idén om att låta spelarna sätta priserna är intressant, då alla berörda tillsammans bidrar till en dynamisk marknadsekonomi. Allt går dessutom att sälja om det finns en köpare. Vapen, skepp och elektroniska sensorer kan, om de visar sig vara svårsålda, återanvändas som mer lättsålda mineraler.

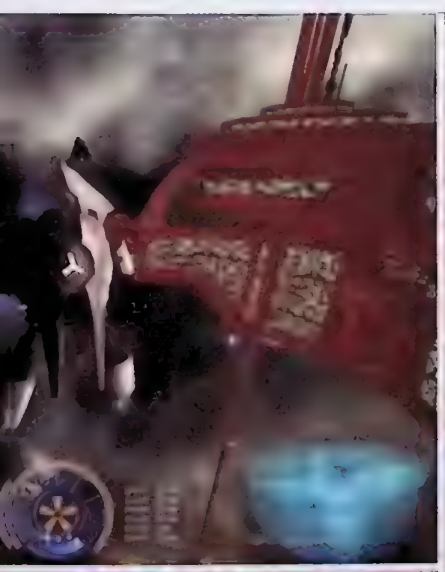
Oavsett om man gillar handel och ekonomi eller ej, så går det inte att bortse från att allt i *Eve: Second Genesis* kretsar runt det.

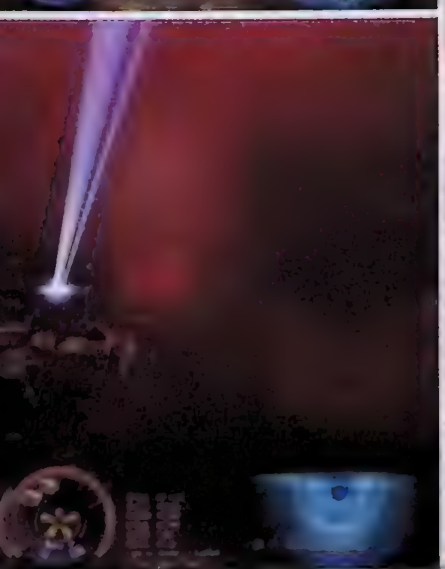
Med vissa färdigheter går det att skapa egna företag i spelet. Redan under beta-testen av *Eve: The Second Genesis* har det skett större strider mellan företag om lukrativa solsystem. Med tillräckligt mycket pengar ska det även gå att bygga gigantiska rymdstationer där företaget sedan kan begära skatt från dem som säljer sina varor. På lång sikt kan jag se enorma företag

FAKTA

UTVECKLAS STÄNDIGT

Under en längre tid har CCP gjort en omfattande betatest av *Eve: The Second Genesis*. Under den tiden har flera buggar åtgärdats och nya skepp, färdigheter och föremål adderats. Eftersom spelet är så omfattande betyder finns det en rad fel som ständigt dyker upp, vilket du som spelare ska vara beredd på men inte förtvivla eftersom CCP lägger upp nya patchar så gott som varje dag. Möjligheten att konstant förbättra spelet öppnar även upp andra typer av potentialer för CCP då de under spelets gång även kan krydda *Eve: The Second Genesis* med bland annat nya scenarier, skepp och konflikter. Det är endast deras fantasi som sätter gränserna.





Sköldarna och skrovet fick sig en rejäl smäll under den korta men intensiva striden i Du Annes. Jag kopplar på autopiloten och beger mig mot närmaste rymdstation där jag kan reparera skadorna.

På Auberulles rymdstation, belägen i stjärnkonstellationen Agiesseson, reparerar jag skadorna jag ådrog mig i Du Annes. Min fregatt Tristan är helt sönderskjuten och reparationerna gröper ett stort hål i min plånbok.

framför mig – effektiva inom sitt område och utrustade med en oövervinnerlig rymdflotta. Mitt, Werners och Rickenbackers företag, Dogs of War Inc, kan med hårt arbete bli ett sådant företag.

STJÄRNORNAS KRIG

Skulle handel och gruvdrift inte passa finns det andra sätt att tjäna pengar. Att jaga pirater och brottslingar kan inbringa stora summor pengar. På rymdstationerna går det att anmäla sig som prisjagare. På brottslistorna hittar man galaxens värsta avskum, och den som försöker sänka dem kan vara säker på att det kan bli en svår uppgift. Pirater och brottslingar finns oftast i solsystem där lagens långa arm knappt existerar. I *Eve: The Second Genesis* klassificerar man solsystem utefter deras säkerhet. Är säkerheten runt 1.0 är det lugnt, men ju lägre det går desto vildare blir det. Det är oftast i de laglösa systemen som man hittar värdefulla mineraler, vilket lockar till sig giriga entreprenörer som i sin tur är villiga att betala för beskydd.

Under den tid jag rensade upp bland piraterna i asteroidbältena tjänade jag en hygglig hacka. Dessutom stal jag deras vrakdelar och byggde på mitt skepp.

Strider i *Eve: The Second Genesis* är alltid ett riskabelt företag, och det händer att ens skepp sprängs i bitar. I den färdiga versionen av spelet ska det gå att försäkra sitt skepp så man får ett likadant skepp tillbaka. Kostnaden för det är ännu okänd men jag kan tänka mig att ju dyrare farkost, desto dyrare blir försäkringen. Skulle man ha turen att överleva en strid går det även att reparera skadorna, vilket även det är dyrt.

ETT FÄRGSPRAKANDE UNIVERSUM

Det går inte att bortse från att *Eve: The Second Genesis* är frustrerande vackert. De pulserande solutbrotten i planetkonstellationen Decon, striden mellan två fregatter i de yttre områdena och de futuristiska rymdstationernas mäktiga arkitektur skickar rysningar genom min ryggrad. Det var länge sedan jag upplevde ett så vackert spel. CCP har med genuint hantverk designat ett universum som i mina ögon är helt perfekt. Spelets gränssnitt är estetiskt och lätthanterligt, och aldrig har jag känt mig begränsad av det. Det är en konst i sig att producera ett intuitivt gränssnitt som detta. CCP ska ha en eloge för att ha satt spelarens väl framför allt annat.

DE PULSERANDE SOLUTBROTTEN I PLANETKONSTELLATIONEN DECON, STRIDEN MELLAN TVÅ FREGATTER OCH DE FUTURISTISKA RYMDSTATIONERNAS MÄKTIGA ARKITEKTUR SKICKAR RYSNINGAR GENOM MIN RYGGRAD.

Ljud- och musikmässigt firar *Eve: The Second Genesis* nya triumfer. Musikern Jens Hallur (lägg det namnet på minnet) har skapat träffsäker elektronika som pendlar mellan Jean Michel Jarre och Vangelis, men med hans egen, distinkta isländska, prägel.

Eve: The Second Genesis är det naturliga steget för genren MMORGP. Det är steget genren förr eller senare var tvungen att ta. Jag är glad att det var isländska CCP som tog det. För de har nu satt en ny standard för spelgenren. En standard som säkerligen kommer att hålla minst lika länge som Ian Bells och David Brabens *Elite*. Det här är inte bara ett spel för tusentals spelare, det är också ett spel att växa i. Ett spel att fördjupa sig i. Ett spel att leva i. För när du väl satt dig in i det kommer du att älska det, precis lika mycket som jag. Det kan jag lova dig.

MARTIN JOHANSSON

GRAFIK 9	LJUD 8	KONTROLL 7	HÅLLBARHET 9
Frustrerande vackert - det praktfullaste rymdspelet någonsin.	Jan Hallur gör en enastående insats med sin avskalade elektronika.	Ett stilrent gränssnitt under ständig utveckling	Ett till synes oändligt universum med oändliga möjligheter.

En värdig ersättare för Ian Bells och David Brabens *Elite*. **9**

Spela även: Frontier: Elite II (Amiga)

I Mies råkar jag i trubbel med lagens långa arm när två polisfregatter inte alls uppskattar mina försök att råna en försvarslös gruvarbetare i jakt på dyra mineraler. Jag flyr snabbt från platsen orolig över att jag kommer att hamna på prisjägarnas lista.

Att warpa genom hyperrymden är det snabbaste sättet att färdas genom solsystemen. Mellan de olika galaxerna måste man dock använda sig av Stargates, annars skulle färden ta på tok för lång tid.

Unika erbjudanden – endast på www.gamesmix.com

Gamesmix.com

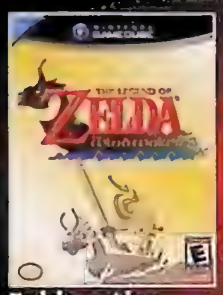
Life is a game!

Förhandsboka nu!

Enter the Matrix
– historien bakom historien!
Extra! Extra! Extra!
60 minuter unikt extramaterial från den nya filmen!!

PC	479:–
XBox	629:–
PS2	629:–
GC	629:–

Förhandsboka nu!
Kanon-kampanjer!



Zelda - the Windwaker
GC 629:–

Skies Of Arcadia Legends
GC 549:–

REA!

Begränsat antal		Ord.pris	NU!
Headhunter	PS2	629:–	349:–
Pirates	PS2	649:–	379:–
Duke Nukem	PSX	299:–	99:–
Champ. Manager 3	PC	199:–	49:–
NBA Live 2002	XBox	649:–	199:–

Midnight Club II
PC 479:–
PS2 649:–
XBox 649:–

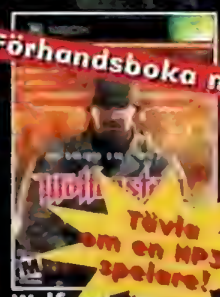
Sims Superstar
PC 299:–

Förhandsboka nu!

GTA Vice City
PC 479:–

Expansion

Neverwinter Nights – Shadows Of Undrentide
PC 279:–

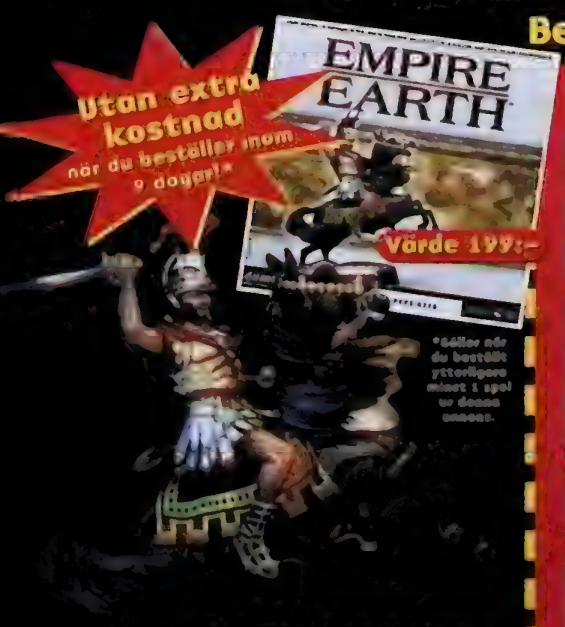


Förhandsboka nu!
Tävla om en MP3-spelare!

Wolfenstein – Tides Of War
XBox 629:–
Wolfenstein – Operation Resurrection
PS2 599:–

Primal
PS2 599:–

Beställ på www.gamesmix.com eller ring 040-690 86 00



ETT BONNIER AB·FÖRETAG
kundservice@gamesmix.com

Skicka in din beställning redan idag!

Titel	Format	Pris
Empire Earth - Jewel Case	PC	0:–

Utan extra kostnad när du beställer inom 9 dagar. Värde 199:–

Namn

Adress

Postnr/Ort

Personnr

Underskrift

Frankeras ej Gamesmix.com står för portot

Gamesmix.com
ETT BONNIER AB FÖRETAG
Svarspost
200 869 806
205 00 Malmö

SHINOBI

FORMAT PLAYSTATION2 (SPELTYP) ACTION UTGIVARE SEGA UTVECKLARE OVERWORKS DISTRIBUTION NORDISK FILM SLÄPPS UTE NU SPELARE 1

FAKTA

SOM PÅ DEN GAMLA GODA TIDEN

I *Shinobi* är varje bana uppdelad i två delar. Spelet börjar på 1-1 och slutar på 8-2. Totalt blir det alltså 16 banor. Upplägget för tankarna till det sena 1980-talets actionorkad, och det råder ingen tvekan om att just detta är ett av syftena med spelet.

EN OMTYCKT NINJA FRÅN 80-TALET GÖR COMEBACK. FRÅGAN ÄR OM HAN KAN BLI LIKA OMTYCKT I DAG?

I slutet av 1980-talet producerades det av någon anledning ovanligt många actionspel med tystlåtna och extremt hämndlystna ninjor i huvudrollerna. Några av de bästa var de senare delarna i Segas *Shinobi*-serie. Ända sedan den tredimensionella grafikens intåg har jag därför bara gått och väntat på att Sega ska blåsa nytt liv i serien. Tyvärr är resultatet inte fullt så bra som jag hade hoppats.

Shinobi är långt ifrån något dåligt spel. Uppskattar man besinningslös action där specialeffekterna är viktigare än pussel och gåtor, går det bara inte att värja sig emot det här okomplicerade upplägget. Intensiteten förstärks av att Overworks har hoppat över allt vad checkpoints och continue-funktioner heter, och istället delat upp spelandet i 16 olika banor som aldrig tar mer än en kvart att spela igenom. Dessutom är både huvudpersonen och miljöerna riktigt coola. Ändå kan jag inte låta bli att tycka att *Shinobi* är en besvikelse.

TVEKSAM KONTROLL

Det här spelets största problem är kontrollen. I rollen som ninja håller det liksom inte att titt som tätt ramla ned från hustak och fumla med kastknivarna. Men eftersom kontrollen saknar såväl tyngd som precision, är det precis vad man gör. Och trots att det både går att klättra på väggar och dubbelhoppa mellan plattformar, tycker jag ändå att Overworks har misslyckats med att fånga den där mystiska, smygande känslan som enligt min mening måste finnas i ett ninjaspel. Det är mycket därför som *Shinobi* aldrig känns riktigt övertygande eller fängslande.

En annan sak som jag stör mig på är bossarna. Till antalet är de många, men striderna blir aldrig storslagna eller omskakande. Dessutom är de överlag ganska tama och inte alls så där stora och utflippade som de borde ha varit.

Det råder ingen tvekan om att utvecklarna har velat skapa en modern motsvarighet till det sena 1980-talets actionspäckade arkadklassiker. Men där Capcom lyckades med *Devil May Cry* går Overworks vilse, och istället för att återuppliva allt som en gång fick oss att älska *Shinobi*, leder utvecklarna snarare serien bort från sina rötter, i riktning mot den division där medelmåttiga spel som *Tenchu: Wrath of Heaven* och *The Mark of Kri* huserar. Det kanske låter som en bagatell, men för mig känns det som en trikåbeklädd spark rakt i ansiktet. DANIEL GRIGOROV

GRAFIK 7	LJUD 6	KONTROLL 5	HÅLLBARHET 6
Rätt stil, men lite mer variation hade inte skadat.	Lite åttiotalsvarning, vilket är helt i sin ordning.	Ganska fladdrig. På gränsen till underkänd	16 korta banor räcker. I synnerhet eftersom spelarens prestationer betygsätts.

Ett lysande koncept som faller aningen på genomförandet. **6**

Spela även: Rygar: The Legendary Adventure (PlayStation2)

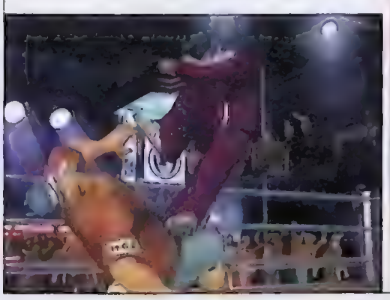
Shinobi är bara början. Snart är ninjorna tillbaka på allvar.

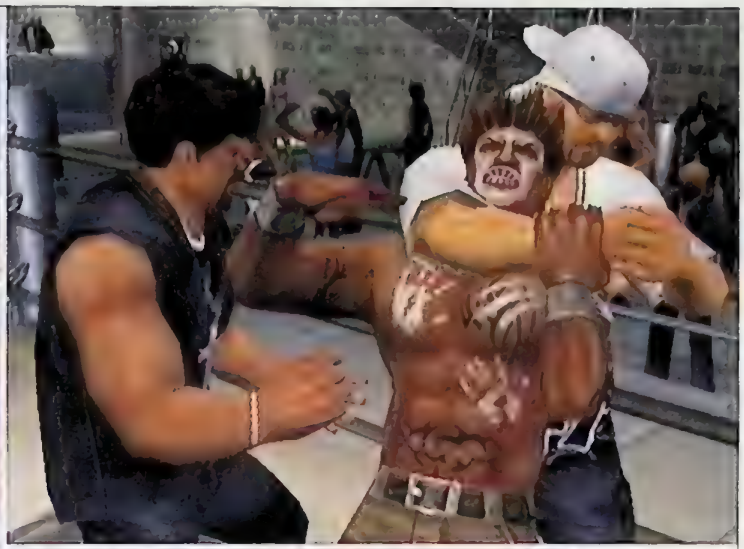
Visst liknar det Devil May Cry. Overworks har även kopierat Capcoms betygssystem.

DEF JAM VENDETTA

FORMAT **PLAYSTATION2** SPELTYP **BEAT 'EM UP** UTGIVARE **ELECTRONIC ARTS** UTVECKLARE **EA BIG** DISTRIBUTION **ELECTRONIC ARTS** SLÄPPS **19 JUNI** SPELARE **1-4** ÖVRIGA FORMAT **GAMECUBE**

Rapparen Ludacris ger sig i kast med att läxa upp en av spelets första motståndare med en enkel armbåge i ögat. Alla medel är tillåtna i Def Jam Vendetta.





I Def Jam Vendetta kan man gå samman med en kompis och göra upp med två andra motståndare. Här får till exempel Skeletor en omgång av Rob & Raz.

KOMBINATIONEN AV WRESTLING OCH SKIVBOLAGET DEF JAMS ARTISTER ÄR ETT SNILLEDRAG FRÅN ELECTRONIC ARTS TANKESMEDJA. SYND BARA ATT DET BLEV SÅ LARVIGT.

Handlingen i *Def Jam Vendetta* är så fjantig att den nästan är gullig. Gängbråken har flyttat inomhus numera. Gangstrarna organiserar istället *Fight Club*-liknande tillställningar där alla får chansen att bevisa att de är tuffast. Så i reklamindränkta Def Jam-lokaler med karaktärer som alla bär klädmärket Phat Farm ska man i form av någon okänd, alternativt känd, muskelknutte spöa skiten ur sina motståndare. Och som lök på laxen om man är riktigt duktig kan man belönas med bilder på honeys (slang för söta flickor) i ett bildgalleri. Med det här som utgångspunkt vet man direkt att man har att göra med en larvig produkt som man inte får ta på allvar.

SPELA SOM DMX

I *Def Jam Vendetta* finns det runt 45 karaktärer att välja mellan. DMX, Ludacris, Method Man, Redman, NORE, Scarface, Ghostface Killah, Capone, Keith Murray och WC för att nämna några. Ni som redan fått erfara hur usla skådespelare Method Man, Redman och DMX är kommer att chockeras av deras prestationer i *Def Jam Vendetta*: deras bästa skådespelarinsatser hittills i någon form av rörligt medium. Vi får även chansen att stifta bekantskap med Christina Milian och Funkmaster Flex.

Slagsmålen i *Def Jam Vendetta* är standard i dagens wrestlingspel. Enkla slag och sparkar i kombination med kast och grepp. Ovanför livmätaren finns det en energimätare och när den är på topp kan spelaren använda sina specialattacker för att vinna matchen. Överlag känns det som om kontrollen inte riktigt hänger med, vilket gör spelet frustrerande. Jag vill minnas att kontrollen i *WWF: No Mercy* till Nintendo 64 var betydligt skönare. Det är lite trist eftersom utvecklaren Aki Corporation tidigare lyckats bra med titlar *som NBA Street*.

Grafiken i spelet är lite väl avskalad. Visserligen har Aki lyckats med somliga av karaktärernas ansikten och vissa attackrörelser, men tyvärr känns det som om de glömde bort resten, helheten. Inspirationskällorna borde rimligtvis ha gett dem tonvis av inslag som skulle kunna bidra till något mer enhetligt. Hiphop-kulturen är inte direkt fattig på kulturyttringar.

Det jag uppskattade med *Def Jam Vendetta* var spelets soundtrack. *Saturday* med Ludacris, *Nothin'* med N.O.R.E., *Smash Sumthin* med Redman, *Fight the Power* med Public Enemy, *Bring the Pain* med Method Man, *Throw Ya Gunz* med Onyx och slutligen *Yeah Yeah You Know It* med Keith Murray är en enda lång fest. Synd bara att soundtracket är bättre än själva spelet. MARTIN JOHANSSON

GRAFIK 5	LJUD 8	KONTROLL 5	HÅLLBARHET 5
Ganska avskalad och rå. Hade hoppats på mer varierade miljöer.	Gillar man Redman, Method Man, Public Enemy, Jay-Z och Keith Murray är det perfekt.	Gör man ett beat 'em up är det ens plikt att göra kontrollen receptiv. Så är inte fallet här.	Älskar man inte rap och wrestling över allt annat är det svårt att hålla motivationen igång.

Spelets soundtrack är bättre än själva spelet. Hur gick det till?

5

Spela hellre: ***WWF: War Zone (N64)***

DEF JAM FAKTA

Skivbolaget Def Jam grundades av hiphop-mogulen Russel Simmons, bror till Joe Run i rapgruppen Run DMC. Från de första åren fram till idag skulle skivbolaget bli ett av USA:s mest inflytelserika musikförlag. Russel Simmons är även grundare av klädmärket Phat Farm, som frekvent figurerar i spelet, och Russels fru, Kimora Lee Simmons, sköter damkonfektionen via bolaget Baby Phat. Def Jam samarbetar med en rad olika musikbolag, som Def Soul, Murder Inc, Island och Rock-a-fella, vilket ger dem ett enormt artiststall med bland annat Ashanti, Beanie Sigel, Caddillac Tah, Cam'ron, Charli Baltimore, CNN, Diplomats, DJ Clue, DMX, DTP, Face, Foxy Brown, Freeway, Funk Master Flex, Ghostface, Haystak, Ja Rule, Jay-Z, Joe Budden, Keith Murray, LL Cool J, Ludacris, Memphis Bleek, Method Man, NORE, Redman, Shawnna, Slick Rick, WC och Young Steff.

Redman.

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

FORMAT PC SPELTYP STRATEGI UTGIVARE SPORTS INTERACTIVE UTVECKLARE EIDOS DISTRIBUTION UBI SOFT SLÄPPS UTE NU SPELARE 1

ÅRETS UPPLAGA AV *CHAMPIONSHIP MANAGER* BJUDER PÅ EN HEL DEL NYHETER. SOM OM VI INTE REDAN HADE TILLRÄCKLIGT SVÅRT ATT SOVA.

Få spelserier har lika hängivna fans som *Championship Manager*-serien. Jobbet som fotbollsmanager har genom åren visat sig vara en sällsynt beroendeframkallande sysselsättning och i England har spelet till och med fått en helt egen tidning. I *Championship Manager 4* märks det direkt att Sports Interactive har velat ta konceptet ett steg längre.

Innan man kan starta ett spel, måste man välja hur många ligor som ska finnas tillgängliga. *Championship Manager 4* innehåller ligor från 39 olika nationer. Detta i sig är naturligtvis en utmaning så stor som någon, men det som imponerar mest är ändå att seriesystemen är så omfattande. Gillar man till exempel engelsk fotboll, går det att simulera såväl Premier League som Division 1, 2, 3 och Conference Division. Samma sak gäller i Italien, där seriesystemet sträcker sig hela vägen från glamorösa Serie A ned till bottenträsket Serie C2. Det svenska seriesystemet omfattar de tre högsta divisionerna.

Vid valet av ligor kan man själv välja hur många ligor och divisioner som ska simuleras med alternativet "Full Detail".

VÄLJER MAN ATT INLEDA SIN KARRIÄR I EN STORKLUBB BÖR MAN VARA INSTÄLLD PÅ ETT KYLIGT MOTTAGANDE. FANSEN ÄR SKEPTISKA OCH STYRELSEN HÅLLER HÅRT I PLÅNBOKEN.

Resterande seriesystem simuleras då som bakgrundsligor, vilket innebär att de är mindre detaljerade och mindre verklighetsbaserade. Är man osäker gör man klokast i att låta spelet rekommendera ett antal ligor. Beräkningen görs då på grundval av datorns prestanda. Min dator har en processor på 1,7 gigahertz och 512 megabyte RAM-minne, och när jag ber spelet att rekommendera ett antal ligor föreslår det 13 divisioner från 12 olika nationer. Hur många ligor man sedan väljer är naturligtvis en smaksak, men eftersom jag är ganska otålig föredrar jag att begränsa mitt spelande till att avse fyra eller fem divisioner. Väntetiden mellan varje omgång blir då totalt någonstans mellan en och två minuter.

LAGEN OCH DERAS SUPPORTRAR

Efter valet av ligor är det dags att börja spela. Nytt för den här upplagan är att man skapar en managerprofil där managerns ålder, nationalitet och favoritlag ska anges. Sedan är det bara att kavla upp ärmarna och börja jobba.

Championship Manager-spelen har alltid utgått ifrån att spelaren är villig att offra ett par säsonger på att bygga upp sitt rykte. Tanken är att man ska börja i någon av spelets lägre divisioner och jobba sig uppåt tills den dag då erbjudandet om att coacha någon av storklubbarna dyker upp. Idén är sympatisk, men den fungerar ganska dåligt i praktiken. För oavsett hur mycket man än brinner för hemkommunens stolthet, är det ändå de stora matcherna som lockar mest. Och eftersom hela spelet mer eller mindre bygger på realism, vill man gärna kliva in på Highbury medan spelarna fortfarande heter Ljungberg, Vieira och Henry.

Väljer man att inleda sin karriär i en storklubb bör man vara installd på ett kyligt mottagande. Fansen är skeptiska och styrelsen håller hårt i plånboken. Bästa sättet att erövra omgivningens förtroende är naturligtvis att vinna matcher, men inte ens detta hjälper alltid.

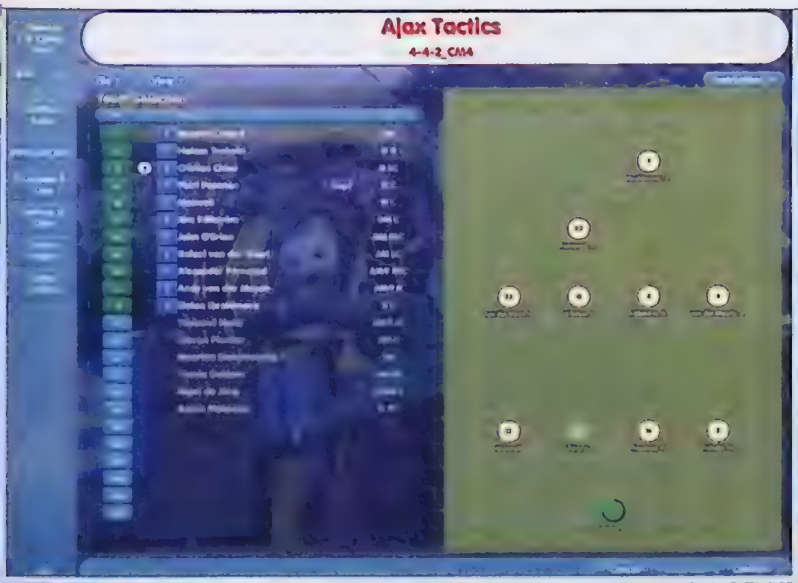
Jag valde att coacha Ajax. Trots att klubben hade god ekonomi tilläts inga större satsningar. Efter att ha sålt yttermittfältaren Victor Sikora till Arsenal för 90 miljoner kronor, köpte jag Kim Källström och Alexander Farnerud för sammanlagt 35 miljoner kronor. Dessa två spelare var mina enda värvningar under två år. Under denna period förde jag klubben till cupseger, ligaguld och en semifinalplats i Champions League (i spelet kallas turneringen Champions Cup). Ändå fick jag aldrig över

FAKTA

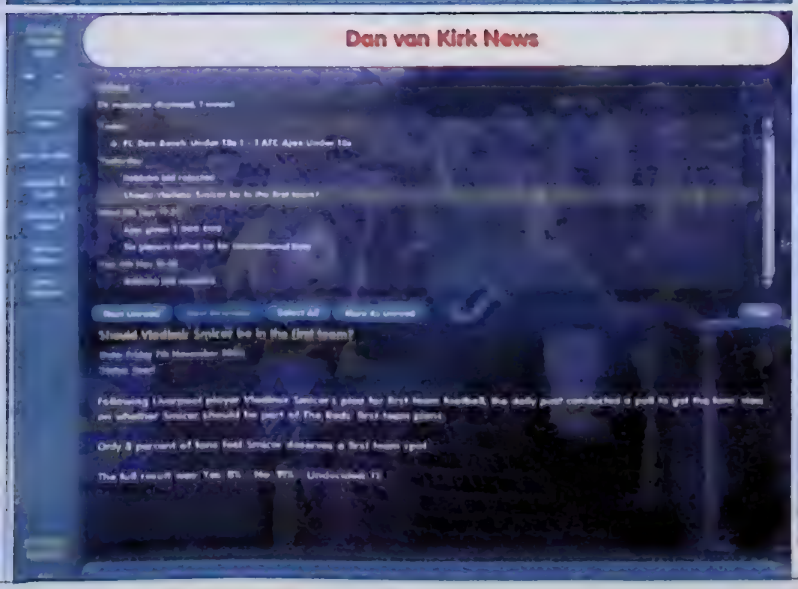
SPELA PÅ ODDSET?

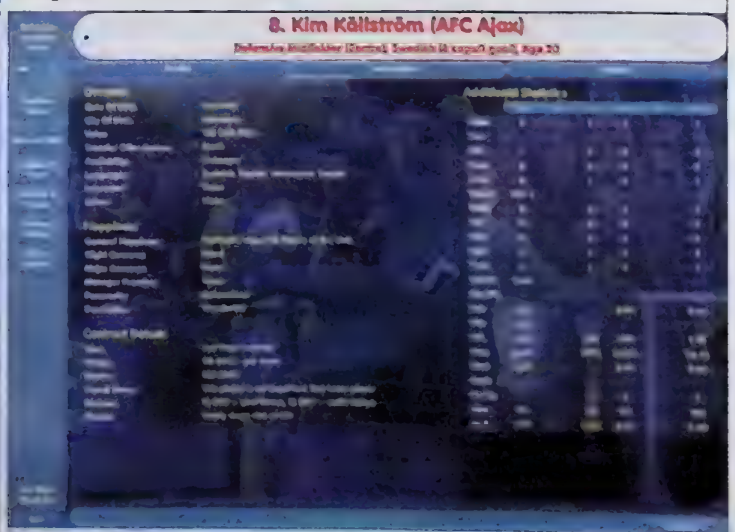
Trots att det inte går att slå vad, levererar spelet hela tiden odds. Före varje match visas oddsen för utgången och innan säsongen börjar får man ett meddelande som talar om vilket lag som spelbolagen håller som favorit till ligaguldet.

Kolla in oddsen.



Roberto Carlos är till salu. Frågan är bara om någon har råd att ge honom ett kontrakt.





Även engelsmännen har insett Kim Källstroms storhet.

FAKTA

FÖRKÖPSRÄTT

Du vet hur det är. Klubben har inte alltid tillräckligt med pengar för att du ska kunna köpa det där nya brasilianska underbarnet. Men istället för att låta någon annan klubb roffa åt sig talangen kan du nu betala en förhandlingsbar summa, skaffa förköpsrätt på spelaren och återkomma i ärendet nästa säsong.

fansen på min sida. Trots att vi gick obesegrade genom hela ligaspelet, var stora delar av supportrarna mycket missnöjda med mitt sätt att leda laget. Hur reagerar man på det?

SPELARNA

För att lyckas som manager bör man hela tiden hålla koll på transfermarknaden. I synnerhet när det gäller unga spelare till försäljning. Att det brasilianska underbarnet Kaká blommar upp till en världsartist kommer knappast som någon nyhet, men även de svenska U21-spelarna har stor potential. När jag köpte Farnerud och Källström var de bra, men efter flytten till Ajax höjdes deras prestationsförmåga avsevärt. Efter två år i klubben ville både Arsenal och Real Madrid köpa Källström, trots att prislappen låg på 170 miljoner kronor. En lärdom man kan dra av detta är att spelarna utvecklas olika beroende på omgivning och tränarstab. Har man usel ekonomi lönar det sig alltså att leta efter duktiga hjälptränare.

Den som inte har den blekaste aning om vem Kim Källström är eller tror att Robinho är en sliskig likör, kan ta hjälp av klubbens talangscouter. En scout som är duktig på att bedöma spelarpotential kommer förr eller senare att vaska fram lovande spelare som klubben kan utveckla ytterligare.

Coachar man en klubb med gott om pengar kan man gå rakt på sak och köpa in fullfjädrade superstjärnor. Utgångspriset är dock sällan mindre än 200 miljoner. För att köpa loss Patrick Viera säsongen 2003/2004, måste man till exempel vara beredd att betala runt 600 miljoner kronor.

Ju mer man betalar för spelarna, desto större ego får de. Detta påverkar kontraktsförhandlingarna på så sätt att spelaren i fråga ofta förväntar sig att klassas som ovärderlig för klubben – vilket i praktiken betyder att man inte kan peta honom ur startelvan - samtidigt som han vill ha rejält betalt. Tjänade han dessutom bra hos sin förra klubb är läget i stort sett hopplöst. När jag skulle köpa hem Edgar Davids från Juventus begärde han till exempel 1,5 miljoner kronor i veckan.

Ett annat problem med kontraktsförhandlingarna är att styrelsen endast tillåter mycket låga löner till spelare som de inte känner till. I sådana lägen spelar det ingen roll vad managern tror sig veta om spelaren, den enda lösningen är att scouta honom så att alla uppgifter blir synliga. Något som ibland tar lång tid, inte minst när det gäller unga spelare som inte är givna i sina respektive klubblag.

Beträffande försäljning av spelare finns det flera olika scenarier. Vanligast är att en spelare gör så pass bra ifrån sig att någon annan klubb hör av sig med ett anbud. Kommer inget anbud, trots att det finns en markör bredvid spelaren som visar att det finns intresse från andra klubbar, kan man själv ta kontakt med de intresserade klubbarna och erbjuda dem spelaren.

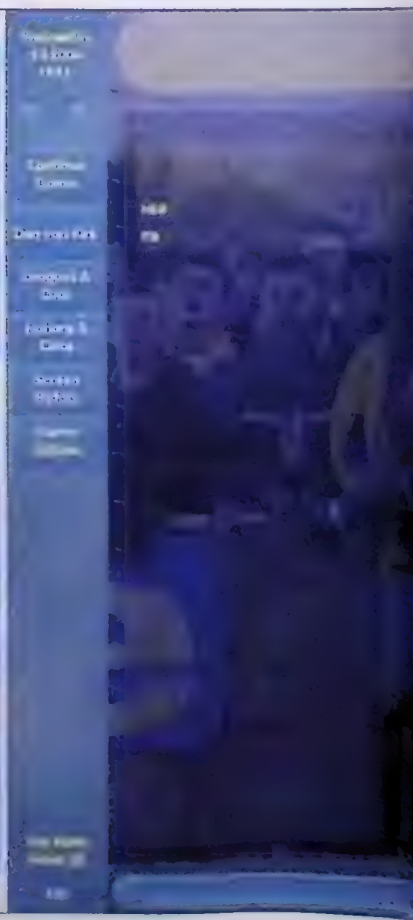
Ganska ofta händer det att klubbar inleder med en förfrågan rörande spelarens status. Man kan då själv föreslå ett pris, meddela att spelaren inte under några omständigheter kommer att lämna klubben eller helt enkelt ignorera förfrågan.

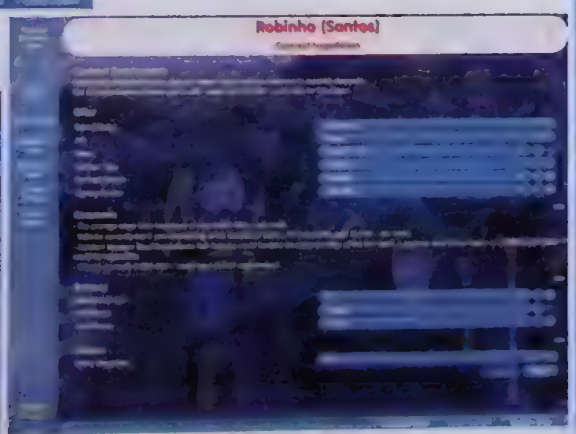
MATCHERNA

Den största, eller åtminstone mest uppenbara, skillnaden mellan årets upplaga och tidigare *Championship Manager*-spel, är den tvådimensionella grafikmotorn som klart och tydligt visar hur laget uppträder under en match. Vid en första anblick ser det fult och omodernt ut, men när man väl har vant sig blir funktionen helt oumbärlig. Vill man, går det att spela matchen i realtid,

Willem II har alltid haft ett oförtjänt dåligt rykte.

Raúl Gonzales är juvelen i Real Madrids krona.





Robinho är lika girig som lovande.

men jag föredrar att endast titta på höjdpunkter som frisparkar, målchanser och snygga räddningar. På detta sätt ser man med egna ögon om till exempel det där missade friläget berodde på att ens egen forward är i dålig form eller på att motståndarens målvakt gör en jättematch.

Liksom tidigare kan man när som helst under pågående match trycka på rutan som aktiverar menyn där man granskar hur spelarna sköter sig i förhållande till varandra. Många gånger räcker det att titta på helhetsbetyget för att skaffa sig en uppfattning om vilka spelare som bör bytas ut. Att en spelare har ett lågt helhetsbetyg behöver dock inte bero på att han är i dålig form, ofta är det snarare så att managern ännu inte har förstått hur spelaren ska användas.

När jag spelar *Championship Manager* lägger jag alltid ned mycket tid på taktiken. I *Championship Manager 4* tycker jag faktiskt att det betalar sig. Rent allmänt kan man säga att lagen brukar lyckas bra när de använder samma spelsystem som i verkligheten. I Ajax fall betyder det offensiva yttrar och en target player i mitten, i Djurgårdens fall 4-3-3. Samtidigt är det viktigt att ha egna idéer. En alltför statisk taktik blir snabbt förutsägbar.

ETT LIV UNDER PRESS

Som alla andra riktigt stora strategispel kräver *Championship Manager 4* total underkastelse. Varje försök till sporadiskt spelande slutar med att jag ett dygn senare fortfarande sitter där och letar efter en ny spelformation eller någon senegalesisk försvarare. Det faktum att jakten på framgångar förr eller senare leder till att man får sparken hör dessvärre till livets oundvikligheter. Säger man ja till *Championship Manager 4* är det bara att acceptera en tillvaro kantad av sömnsvårigheter, brutna löften och en rejäl dos press. Tycker du att det låter obehagligt gör du klokast i att undvika spelet.

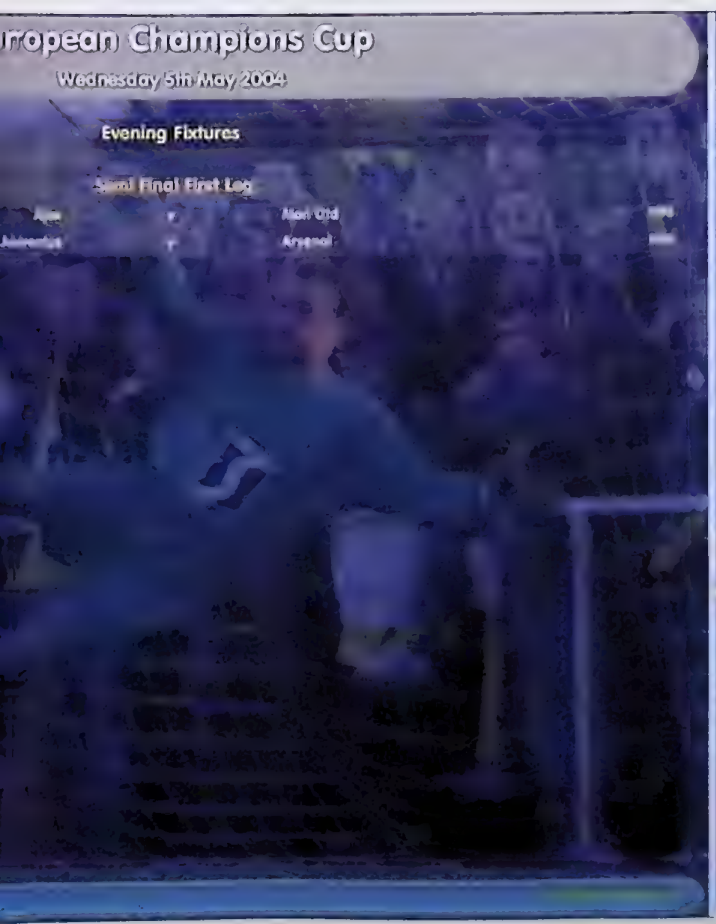
VARJE FÖRSÖK TILL SPORADISKT SPELANDE SLUTAR MED ATT JAG ETT DYGN SENARE FORTFARANDE SITTER DÄR OCH LETAR EFTER EN NY SPELFORMATION ELLER NÅGON SENEGALESISK FÖRSVARARE.

Med *Championship Manager 4* tar Sports Interactive ytterligare ett kliv närmare verkligheten. Resultatet är ett spel som i ännu större utsträckning än sina föregångare premierar både grundläggande och helt meningslösa kunskaper i världens mest populära sport. Just däri ligger storheten. Det här är spelet för alla oss som lever och andas fotboll. DANIEL GRIGOROV

GRAFIK 7	LJUD 4	KONTROLL 10	HÅLLBARHET 10
Nytt snyggt interface och en högst användbar 2D-motor.	Knappt.	Allt du någonsin har drömt om att kunna göra plus lite till.	Var försiktig. Fastnar du går det knappt att sluta.

En högtidsstund för fotbollsälskare. **9**

Spela även: ***FIFA 2003***

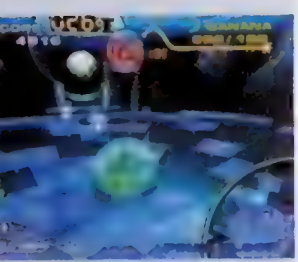


En prognos så god som någon?

SUPER MONKEY BALL JR

FORMAT GAME BOY ADVANCE SPELTYP FUSSEL UTGIVARE SEGA UTVECKLARE AMUSEMENT VISION DISTRIBUTION INFOGRAMES SLÄPPS UTE NU SPELARE 1-4

FAKTA AP-ÖVERRASKNING
När *Super Monkey Ball* lanserades tillsammans med Gamecube så var det väl ingen som trodde att det skulle göra något väsen av sig. Men det skulle faktiskt visa sig vara det bästa premiärspelet. Segas team Amusement Vision fick raskt okej för att göra en uppföljare och en Game Boy Advance-version. Och här är vi nu.



En överraskande succé.

KAN APORNA I SINA BOLLAR CHARMA OSS IGEN?

När Gamecube just skulle lanseras verkade det inte finnas några toppenspel. Ett av de mer intressanta var "nåt slags spel där man rullar runt med en apa inuti en boll". Det lät föga imponerande, men när väl spelet kom hit vet ni vad som hände: *Super Monkey Ball*-febern drabbade redaktionen med full kraft.

För en tid sedan kom uppföljaren, och nu har det också kommit en bärbar version för Game Boy Advance, gulligt nog kallad *Super Monkey Ball Jr.* Det här spelet lånar det mesta från det överlägsna originalspelet, där banorna fortfarande var enkla att överskåda men svåra att bemästra. Här finns ett något bantat huvudspel med omkring 60 banor uppdelade på tre svårighetsgrader. Fyra av de roligaste minispelen finns också med: *Monkey Duel, Monkey Fight, Monkey Bowling* och *Monkey Golf.*

Vid en första anblick blir man överlycklig av spelet, eftersom hela den klassiska apkänslan från Gamecube-spelet finns här. Ljudet är direkt hämtat från originalet, och till och med grafiken ser nästan lika bra ut. Det är verkligen imponerande att se de tredimensionella banorna susa förbi i sin Game Boy Advance.

Men när man börjar spela dröjer det inte länge förrän glädjen förbyts i sorg. Hur dum kan man vara? Det är klart att *Super Monkey Ball* inte fungerar på en Game Boy Advance. Nämnda maskin saknar ju det som är livsviktigt för spelet i fråga – en analog spak. Att balansera fram i hög fart längs trådsmala banor under hård tidspress kräver en exakt och finkänslig kontroll. Och säga vad man vill om Game Boy Advance, men styrkorset är i alla fall inte analogt. Resultatet blir att man sitter och "småduttar" med styrkorset hela tiden och försöker få till styrningen, men det är frustrerande svårt.

Manövrer som i originalspelet inte var särskilt svåra blir i denna version långt mer kniviga på grund av den problematiska styrningen. Och kameraproblemet som åtminstone jag hade visst trubbel med redan i Gamecubespelet finns också med här. Kameran svänger ibland runt på ett sådant sätt att det både blir svårt att se och att styra åt rätt håll. Otaliga gånger ramlar jag ut över kanten och kan ärligt skylla alltihop på kameran/kontrollen.

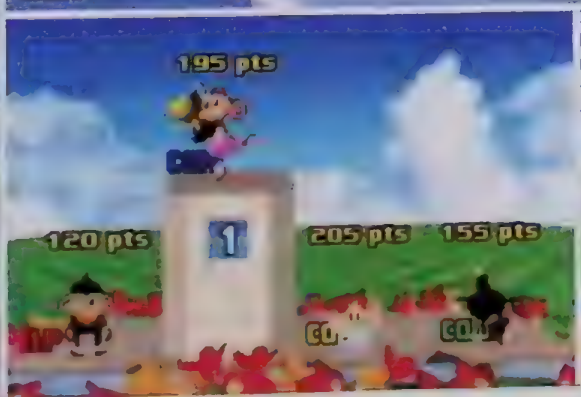
Då är det tur att minispelen är så roliga. Bowlingen är ju utsökt gjord, och de vilda boxningsslagsmålen i *Monkey Fight* likaså. I minispelen är det dessutom varken problem med kamera eller styrning. För upp till fyra spelare är *Super Monkey Ball Jr* ett riktigt roligt tidsfördriv. Men om det är det numera klassiska, bollrullande huvudspelet man vill åt så blir man mest ledsen. Så nära, men ändå så långt borta. TOMMY RYDLING

GRAFIK 8	LJUD 7	KONTROLL 4	HÅLLBARHET 5
Mycket övertygande 3D-banor från originalet. Man häpnar över grafiken.	Söta ljudeffekter och hjärtskärande apskrik.	En bråkig kamera och opreciss styrning sätter sordin på stämningen	Många roliga minispel räddar dagen.

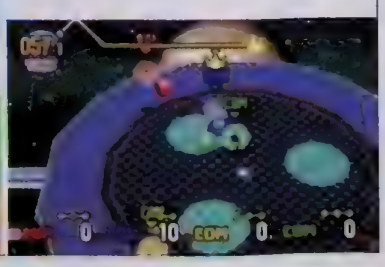
Jag njuter av minispelen och försöker ha överseende med kontrollen. **6**

Spela även: Super Monkey Ball (Gamecube)

De roliga minispelen utökar livslängden och är den största behållningen med spelet. Boxning, bowling och golf står på schemat.



De söta aporna i Super Monkey Ball har flyttat till Game Boy Advance. Men som vanligt när man flyttar får man räkna med en del skadade möbler.



THE SIMS: SUPERSTAR

FORMAT PC SPELTYP STRATEGI UTGIVARE ELECTRONIC ARTS UTVECKLARE MAXIS DISTRIBUTION ELECTRONIC ARTS SLÄPPS UTE NU SPELARE 1

TRE ÅR EFTER LANSERINGEN FORTSÄTTER FENOMENET *THE SIMS* ATT VÄXA. SÅ HÄR I DOKUSÅPATIDER KÄNNS DET HELT LOGISKT ATT DEN SENASTE EXPANSIONEN HAR ATT GÖRA MED KÄNDISSKAP.

Möjligheten som öppnar sig för dina simmar i *The Sims: Superstar* är att förkasta allt vad vanliga kontorsjobb heter och i stället satsa helhjärtat på att bli kändis. I skvallerblaskan Studiostadens Insider kan du läsa om stadens kändisar och vad de pysslar med. Målet är att du själv ska hamna i topp på listan över de hetaste kändisarna i Simstaden. Men vägen dit är lång och svår.

Till att börja med gäller det att teckna ett avtal med en agentbyrå i Studiostaden. Det är den enkla biten. Men problemet är bara att om du väl har tecknat ett agentavtal så är du förbjuden att försörja dig på vanligt vis. Så se till att du verkligen menar allvar när du satsar på en karriär inom showbusiness. I början är det riktigt svårt att försörja sig på karriären. Att sjunga på karaokebaren är ju knappast särskilt inkomstbringande. Därför är det lämpligt att bo i ett väl fungerande samboförhållande innan man försöker slå igenom. På det viset kan den ena simmen dra in pengarna medan den andra kämpar med sångrösten eller skådespelartalangen. Dessutom är det ju bra att ha någon att umgås med där hemma – vandringen mot toppen kan bli väldigt ensam ibland.

Till en början får man hålla sig till karaokebarer och liknande, där man sjunger eller uppträder för folk som orkar lyssna. Om du har tillräckligt med karisma och kreativitet så kommer du sakta men säkert att bli lite så där småkänd – tillräckligt känd för att kanske få spela in en reklamjingel på radio eller en reklamspot för TV. En tiogradig skala visar hur berömd du är, och du kan också se vilka krav som ställs på dina färdigheter för att komma upp till nästa stjärnnivå.

Man kommer som bekant inte långt i *The Sims* utan ett bra kontaktnät. I och med Superstar-expansionen är detta viktigare än någonsin. Nu är det nämligen inte bara nödvändigt att ha många vänner för att avancera i karriären, utan det måste vara rätt sorts vänner också. I Studiostaden möter du en del kändisar, och det gäller att bli vän med dem så att de sprider lite av sin stjärnglans till dig. Själv hade jag riktigt svårt att komma på samma våglängd som dem. Det kan bero på att när de väl kom hem till mig så kittlade jag dem så mycket att de kissade på sig. Inget genidrag, kanske.

Det här känns helt klart som en av de roligaste och bästa expansionerna till *The Sims*. Så även om det är smått löjeväckande att det är den sjätte i ordningen så vore det tokigt att inte rekommendera den. Tillsammans med *House Party* och *Unleashed* har man ett perfekt *The Sims*-paket att slösa bort hela livet med. TOMMY RYDLING

GRAFIK 7	LJUD 8	KONTROLL 7	HÅLLBARHET 7
Lika snyggt och detaljerat som *The Sims* alltid har varit.	Man skrattar gott åt sina simmar när de pladdrar på. Härligt klyschig musik.	Behåller både fördelarna och nackdelarna som *The Sims* dragits med sedan starten.	Nya mål ger ny speltid åt ett redan oändligt spel.

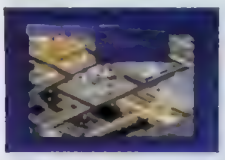
En av de bättre expansionerna till livssimulatorn. Du vet att du vill ha den. **7**

Spela även: Pikmin (Gamecube)

FAKTA

EN HELT NY VÄRLD

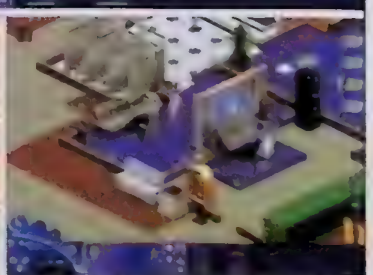
När du har installerat *The Sims: Superstar* så får du tillgång till en helt ny stadsdel: Studiostaden. Det är här du måste hänga om du ska bli en stjärna. På det viset kan man säga att man nu faktiskt får följa med sin sim till jobbet. Problemet med det hela är bara att mina simmar verkar bli mycket tröttare efter en dag i Studiostaden än efter en dags jobb i ett mindre glamouröst yrke. Dygnsrytmen blir helt tokig.



Simmarnas motsvarighet till Hollywood.

Jag ger mig upp på karaokegolvet för att förundra gästerna med min skönsång. Så här i efterhand minns jag inte varför jag gav mig ut på stan endast iförd pyjamas.

En superstjärna måste ha dyra leksaker, som den här fallskärmshopparsimulatorn. Den nyanställde butlern har fullt sjå att städa upp efter mig.



Ett stort ögonblick för en blivande superstjärna. För första gången blir jag ombedd att skriva en autograf.

SKIES OF ARCADIA LEGENDS

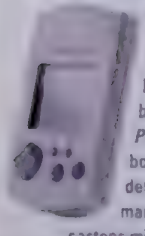
FORMAT GAMECUBE SPELTYP ROLLSPEL UTGIVARE SEGA UTVECKLARE OVERWORKS DISTRIBUTÖR INFOGRAMES STARTS 23 MAJ SPELARE 1

Uppe på den svävande ön finns en liten båt. Dessutom har man en fet utsikt.

FAKTA

SEGA OCH NINTENDO

Funderar du på att köpa det här även om du äger Dreamcastversionen? Det är det inte värt, skillnaderna är inte så stora som man kan tro. Striderna är smått nedtonade till Gamecube, 24 nya discoveries (eller upptäckter om man så vill) har lagts till och musiken låter inte riktigt lika vass. Lite intressantare är då kanske prisjägarmöjligheten som nu finns, men å andra sidan har det lilla bärbara äventyret *Pinta Quest* tagits bort. I och med att det förutsätter att man har Dreamcastens minneskort vmu – med skärm och knappar– var väl det däremot rätt oundvikligt. Om det inte hade slappts något *Arcadia*-spel till Game Boy Advance samtidigt som *Skies of Arcadia Legends* då.



VÄNTAN ÄR ÖVER FÖR ALLA ROLLSPELSSUGNA GAMECUBEÄGARE SOM INTE VILL SPELA ONLINE MED *PHANTASY STAR ONLINE*. *SKIES OF ARCADIA LEGENDS* ÄR EN PÄRLA.

Arcadia är inte som andra världar. Visst, här finns berg, skogar och sjöar. Folkslag, samhällen och kulturer. Konflikter, hat och kärlek. Men Arcadia i sig ser annorlunda ut jämfört med vad man är van vid. För där andra världar har hav finns här bara ändlösa fält av moln. Kontinenterna består av svävande öar som hänger fritt i luften. Små flygfiskar simmar i stim på himlen, och de sex månarna vakar över skapelsen. Arcadia är en värld i skyarna.

DREAMCASTSPEL

Kanske har du varit här förr? Då beror det antagligen på att du var en av dem som spelade *Skies of Arcadia* till Dreamcast under 2001. Tyvärr blev ju som bekant inte Dreamcast den succé som Sega hade önskat sig, och i samma nummer av Super PLAY som *Skies of Arcadia* recenserades, närmare bestämt aprilnumret 2001, framgick det även att Sega skulle sluta tillverka hårdvara och koncentrera sig på att bara göra spel. Därför kanske det var många som missade Overworks vackra äventyr, i synnerhet eftersom det släpptes i ungefär samma veva som ett annat av konsolens stora rollspel, nämligen *Grandia II*. Precis som *Grandia* fick en andra chans när det konverterades till PlayStation2 får nu *Arcadia* en ny möjlighet att nå ut till spelare som kan ha missat det första gången. Nu kallas det dessutom *Skies of Arcadia Legends*, för att markera att det även innehåller lite nytt material.

I stort sett är det dock ett välbekant äventyr jag återvänder till. Den unge, äventyrslystne och godhjärtade luftpiraten Vyse agerar huvudperson, rödhåriga Aika och den tystlåtna, lite blyga Fina står för de andra två delarna av den huvudsakliga trion. Dessutom träffar man tre andra potentiella följeslagare under resans gång, men gruppen består av totalt fyra personer åt gången. Tillsammans kämpar de mot det mäktiga Valuanimperiet som kejsarinnan Teodora och generalen Galcian styr med gemensam järnhand. Naturligtvis omfattar historien krafter så stora att de till slut påverkar hela planeten.

Det som verkligen får *Skies of Arcadia Legends* att briljera är kort och gott känslan. Jag har spelat både ett och annat rollspel i mina dagar, men få av dessa har en atmosfär som kan mäta sig med Overworks berättelse. Kanske beror det på att den utspelar sig bland molnen, eller så har det bara att göra med att spelet är producerat av folk som vet vad de pysslar med. Maken till mysig historia får man i vilket fall som helst leta efter. Karaktärerna är varma och trevliga, och har det lätta spår av anime som så många figurer i japanska rollspel brukar ha. Miljöerna är varierande på beprövat vis, och sträcker sig från öknar och glaciärer till regnskogar. Överallt spelas bra musik, men tyvärr är ljudet i övrigt inte perfekt. Av någon besynnerlig anledning bestämde sig teamet bakom spelet nämligen för att röster var jättebra att klämma in lite här och var. Att de inte följer den skrivna texten verkar inte på något sätt ha bekymrat Overworks, och i allmänhet ses de mer som ljud än som riktig dialog. Men som spelare märker man av detta. När man hör Fina kvittra fram "Moons, give us your blessing!" är man nästan rädd att hon ska smälta ihop i en liten hög av honung och regnbågsfärgat gullegull. Låt gå för att söta saker förekommer i japanska rollspel allt som oftast, men någonstans får man dra gränsen. Rösterna känns varken bra eller passande.

STRIDER

Den största nackdelen i spelet ligger i striderna. De är kul uppbyggda, men skulle behöva lite bättre tempo för att inte bli långdragna framåt slutet. Det som skiljer dem från många konkurrenters kamper är den långa spiritmataren som finns längst upp på skärmen under bataljer. Den är gemensam för hela ens gäng, och används för att kasta magi eller dra specialattacker med. I och med att samtliga gruppmedlemmar delar på den kan tre personer stå och ladda upp mätaren åt den fjärde som drar på med lämpliga moves. Man får dessutom själv välja vilka sorts magier man är intresserad av att lära sig, genom att ändra sitt vapen till en av sex möjliga färger. Ett enkelt och bra system, men det saknar som sagt lite fart och fläkt. Mot exempelvis *Grandia II* eller *Chrono Trigger* har det inte mycket att komma med. Men nu är jag rätt petig, det är inte på något sätt dåligt, och gör inte att upplevelsen går förlorad.

Ibland räcker inte Vyses svärd till, och då får man kasta sig in i stora skeppsslag. Här går det ännu långsammare, och det

DET SOM VERKLIGEN FÅR *SKIES OF ARCADIA LEGENDS* ATT BRILJERA ÄR KORT OCH GOTT KÄNSLAN.

gäller också att i större utsträckning förutse motståndarens drag. Man måste nämligen fatta flera beslut åt gången. En undanmanöver, lite ordentligt bombardemang med huvudkanonen följt av en rejäl reparation av skrovet, till exempel. Fienderna är i sådana fall delar av Valuanimperiets fruktade stålskeppsarmada, svarta piratskepp eller stora havsodjur av olika slag. Att havet består av moln är inget som direkt bekymrar jättebestarna, de blir däremot rätt kinkiga när man stör deras nattsömn med torpeder och helveteskanoner. Lättstötta varelser det där.

Skies of Arcadia Legends har sina problem, men historien i sig är så fängslande och skön att man kan ha överseende med icke perfekta strider och störande utrop från huvudpersonerna. Om du redan äger originalet till Dreamcast är det tveksamt om det här är något att köpa, men för er som missade det rekommenderar jag verkligen Gamecubeversionen. Vet du med dig att du absolut inte klarar av slumpstrider och japanska äventyr i allmänhet bör du välja något annat. Men för oss som gärna förlorar oss bort med ett rollspel lite då och då är det underbart att ta med sig Vyse, Aika och Fina och ge sig ut på himmelska äventyr. VICTOR SJÖSTRÖM

GRAFIK 8	LJUD 8	KONTROLL 6	HÅLLBARHET 9
Charmiga personer i en värld full av liv.	Musiken och ljudeffekterna plockar alla poäng. Rösterna kan man gärna vara utan.	Striderna blir lite småsega i slutändan, men det stör inte så mycket	Varken för långt eller för kort. Nära nog perfekt livslängd.

En oerhört mysig resa.

8

*Spela även: **Grandia II** [Dreamcast, PlayStation2]*

Det gröna skeppet kallas för Little Jack och har en präktig harpunkanon i fören.

Ökensand kan vara riktigt varm. Då är det bra att ha rosa riddjur.

GALACTIC CIVILIZATIONS

FORMAT PC SPELLÄGE STRATEGI UTVECKLARE STARDOCK UTGIVARE STRATEGY FIRST DISTRIBUTION PAN VISION SLÄPPS 25 MAJ SPELARE 1

FAKTA I STÄLLET FÖR MULTIPLAYER
Man kan bara spela ensam i *Galactic Civilizations* och för att lösa det potentiella problemet har Stardock tagit fram en tveksam lösning som fungerar så att man kan lägga ut sina spelresultat på Internet. Dessa rangordnas sedan och man kan därefter ladda ned andras resultat och låta datorn simulera spelaren vars resultat man valt. Intressant tanke, men det slår inte den äkta varan.

NÄR MÄNNISKAN TAR SINA FÖRSTA STEG UT I UNIVERSUM TILLTAR DRAMATIKEN, VILKET ANDRA RASER BITTERT FÅR ERFARA.

Galactic Civilizations är en mystisk blandning av många spel i genren rymdstrategi. Men tyvärr är det inte särskilt bra. Dess svaghet är att det är lite för simpelt – det finns helt enkelt för få möjligheter. För det första är människan den enda spelbara rasen, för det andra kan man bestämma på tok för lite om sina motståndare och för det tredje kan man inte spela mot sina ovänner. Men det som faktiskt finns här fungerar bra, åtminstone till en början. För vilken taktik man än begagnar sig av i inledningsskedet så utmynnar det alltid i samma kaos mot slutet. Låt mig därför först förklara spelets storhet: de första hundra dragen.

VÄGSKÄL

Det finns fyra sätt att gå segrande ur striden om galaxen: genom att besegra alla andra civilisationer, genom att ingå i en allians som besegrar alla andra civilisationer, genom att forska fram så pass mycket kunnande att man för sin civilisation till en högre nivå av existens (eh?) eller genom att dominera sju av åtta sektorer kulturellt. På papperet ser det alltså ut att finnas stora möjligheter att vinna utan att tillgripa alltför mycket våld. Vilket stämmer, åtminstone till en början, under de första gyllene dragen. Jag har en stor förkärlek för att i alla strategispel försöka dominera mina konkurrenter med fredliga medel i ryggen snarare än att bara kriga till höger och vänster. Eftersom pengar alltid är ett problem, oavsett på vilket sätt man angriper ett dylikt spel, känns det utarbetade handelssystemet angeläget. Är man duktig och vet var man ska koncentrera sin forskning får man strax större inkomster från handel än från skatterna man tar från sin befolkning. Dessvärre fungerar denna inkomstkälla endast effektivt innan kaoset utbryter och alla handelsskepp urskiljningslöst förstörs av skjutglada civilisationer.

Starttillgångarna består bland annat av skeppet kallat USS Hero, hjälten i sällskapet. Detta till en början tämligen taskigt utrustade skepp kan färdas obehindrat i galaxen och utforska diverse anomalier och vrak. Hjälteinslaget är riktigt tråkigt och ointressant – det är inte som om den fula och monotona tvådimensionella rymden skriker efter att bli utforskad, och de saker man upptäcker är i allmänhet av ringa betydelse.

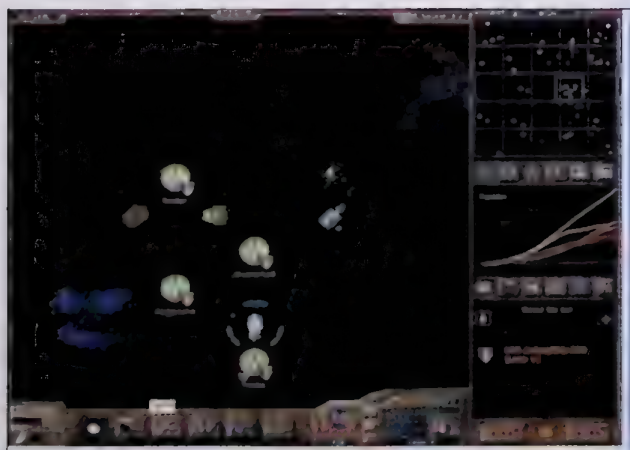
Det här är inte det sämsta spelet i genren, och tyckte man att *Master of Orion 3* tog för mycket tid kanske det till och med är det bästa alternativet av de två. Välfungerande inslag som genomarbetade forskningsträd, fungerande diplomatiska medel och intuitiv mikrostyrning av ens planeter vägs upp av tråiga hjältar, magert tilltagna möjligheter och liknande spelutgångar. Resultatet är att spelet står och stampar på plus minus noll.

LOVE ENSTRÖM

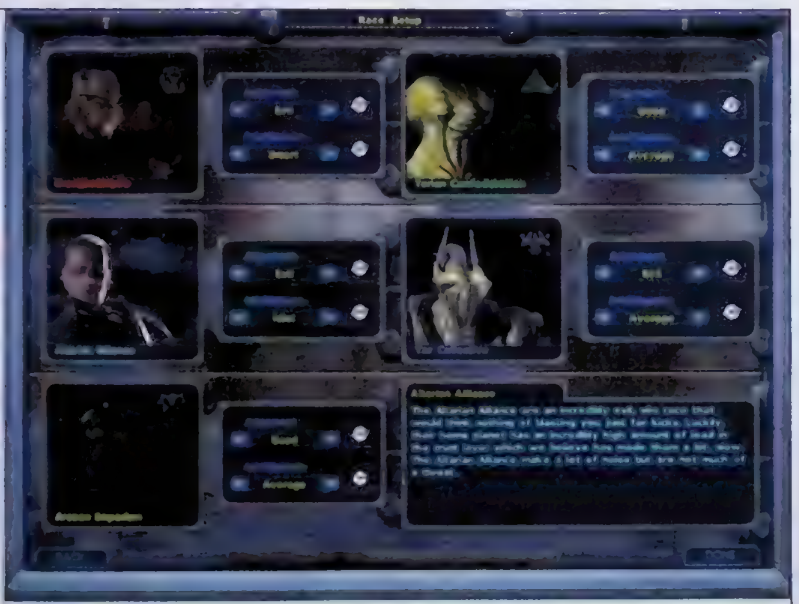
GRAFIK 4	LJUD 7	KONTROLL 5	HÅLLBARHET 5
Platt 2D-galax.	Skön, omväxlande musik.	Inte tillräckligt intuitivt spelupplägg.	Långt från genrens storheter

Godkänd rymdstrategi för någon med ont om tid. **5**

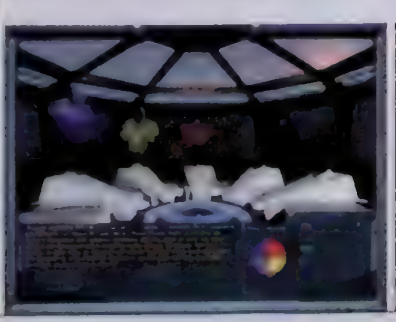
Spela även: Master of Orion 3 (PC)



Ingen på redaktionen hade någon aning om att rymden faktiskt var tvådimensionell. När ska vi få spela i en riktig tredimensionell galax?



Med tanke på att ens motståndare inte är alltför sköna som att titta på kanske vi ska vara glada att man endast kan spela människa.



RISE OF NATIONS

FORMAT PC SPELTYP STRATEGI UTGIVARE MICROSOFT UTVECKLARE BIG HUGE GAMES DISTRIBUTION MICROSOFT SLÄPPS UTE NU SPELARE 1-4

ETT SPEL BEHÖVER INTE VARA BANBRYTANDE FÖR ATT HA ETT EXISTENSBERÄTTIGANDE. *RISE OF NATIONS* ÄR BARA YTTERST GENOMARBETAT.

Rise of Nations är ett realtidsstrategispel som lånar mer än lovligt många inslag från *Age of Empires* – precis som många andra spel i genren, som *Empire Earth* och *Age of Mythology*. Vi känner igen hela upplägget vid det här laget, med små gubbar som hugger ved, bryter malm och sår vete för att du ska kunna hålla krigsmaskinen igång.

Tanken med det här spelet är knappast att revolutionera, utan snarare att förfina realtidsstrategikonceptet till perfektion. Allt är klart och tydligt gjort, från gränssnittet till minikartan och den information som ges om dina olika enheter och byggnader. Vad du än behöver för information så finns den där i klartext (eller bild) framför dig, omöjlig att missförstå. Även lektionsavsnitten är exemplariskt utförda och lätta att följa med i.

Sedan, när man börjar leka med inställningarna, slås man av hur komplett spelet är. Vad du än har för önskemål i spelväg så lär de gå att uppfylla. När du startar en multiplayermatch kan du välja så många olika regler, vinstkriterier och specialparametrar att ingen match behöver bli den andra lik. Man förstår att utvecklarna på Big Huge Games verkligen har satt sig ned och funderat på hur man kan göra ett spel som är både intuitivt och samtidigt öppet för hundratals olika variationer. Resultatet är mycket tillfredsställande, ungefär som att spela en smartare version av *Age of Empires II* – en version där alla småmissar har utplånats och massor av finesser har lagts till. Du hade ingen aning om att du behövde finesserna i fråga, men i fortsättningen kommer du inte att klara dig utan dem.

Allt det här gör att spelet lär hålla hur länge som helst i multiplayerläge. Men om du liksom jag fäster stor vikt även vid ensamspelet så finns det risk att du inte blir helt såld. Spelet går nämligen väldigt snabbt, och man avancerar också rätt lätt genom de olika tidsåldrarna. Ibland har en toppmodern armé blivit omodern innan den kommit fram till fienden, känns det som. Det här gör att du i stället för att glädjas åt din nya teknologi piskas att snabbt, snabbt forska fram något som är ännu lite nyare och bättre. Det blir en negativ stress som gör att matcherna mot datorn blir lätt panikartade redan från start. Lägg till detta ett mycket aggressivt och smart motstånd (vilket i sig bara är positivt) så förstår du att det blir svettigt.

Utvecklarna är själva nöjda med det här fartfyllda vinklingen. Jag anser att det är spelets enda miss och det enda som gör det svårt att njuta i fulla drag – trots ett perfekt gränssnitt och många smarta detaljer. TOMMY RYDLING

GRAFIK 7	LJUD 7	KONTROLL 9	HÅLLBARHET 8
Lånar grafiken från *Age of Empires*.	Stämningsfull musik och passande ljudeffekter.	Utvecklarna har tänkt på varenda liten detalj	Här finns mycket att göra, både ensam och i nätverk mot andra.

Ett mycket finslipat strategispel som bara har en missriktad actionvinkling emot sig. **7**

Spela även: Red Alert 2 (PC)

FAKTA

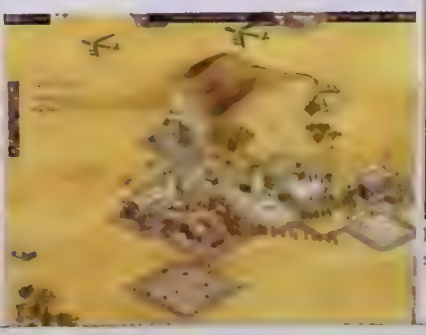
BIG HUGE BRIAN

Känner du igen namnet Brian Reynolds? Inte? Det kanske är för att han ofta har fått stå tillbaka för sin kollega Sid Meier. Brian Reynolds var producent till både *Sid Meier's Civilization II* och *Sid Meier's Alpha Centauri*, titlarna till trots. Men numera har Brian Reynolds sitt eget spelhus med namnet Big Huge Games, som alltså är utvecklarna bakom *Rise of Nations*.

Lite av en doldis i spelvärlden.

Spelet är förvillande likt Age of Empires, bara mycket mer välpolerat och smart.

Teknologiskt sträcker sig spelet från forntiden fram till vår tid, med allt vad det innebär av kärnvapen och stealthflygplan.



Du tar dig till de olika scenarierna genom något som liknar det klassiska brädspelet Risk.

GUILTY GEAR X2

FORMAT PLAYSTATION2 SPELTYP BEAT 'EM UP UTGIVARE SAMMY UTVECKLARE ARC SYSTEM WORKS DISTRIBUTION SSD SLÄPPS UTE NU SPELARE 1-2

FAKTA GALNA GEARS OCH MYSKO MÄNNISKOR

Trodde du att du hade sett allt i karaktärsväg? Då har du inte testat *Guilty Gear X2*. Här finns några av de mest skruvade fighters du någonsin sett. Lilla pirattjejen May slåss med ett ankare som är nästan lika stort som hon själv, Bridget är en pojke som har blivit uppfostrad som flicka och kämpar sig fram inom prisjägaryrket med hjälp av en jojo, medan Zappa är en besatt man som för tankarna till filmer som *Exorcisten* och *The Ring*. Och det var bara tre av över tjugo spelbara karaktärer. När jag ändå är inne på skumheter måste jag bara nämna några namn på olika attacker som fastnade i huvudet. Akta dig för all del för "Mr. Dolphin!", "See? I'm a flower!" eller "Me and My Killing Machine". Är du rädd? Det är jag.

ARC SYSTEM WORKS UTMANAR DIG PÅ EN PLATT – MEN GRYM – MATCH.

När man talar om tvådimensionella beat 'em up-spel är det lätt hänt att bara Capcom nämns. Men de är inte de enda som gör den typen av spel. Arc System Works *Guilty Gear*-serie har faktiskt funnits i flera år, och nu är *Guilty Gear X2* här. Storyn är förlagd till framtiden, där människorna har lyckats skapa mäktiga biologiska vapen – kraftfulla varelser kallade gears. Vi behöver kanske inte fördjupa oss i bakgrundshistorien så mycket mer än så. Snart är i alla fall alla i luven på alla, och bankar pixlarna ur varandra så att det står härliga till. Och det är här man som spelare kommer in i bilden. För att banka pixlar alltså.

BLODIGA SPRITES

De fyra huvudsakliga knapparna på kontrollen används för slag och spark, samt något som kallas slash och heavy slash. Med sådana namn kan man dra slutsatsen att det kan bli lite slafsigt, och mycket riktigt innehåller spelet blod. Inte lika smaklöst missbrukat som i *Mortal Kombat* dock, utan lite mer sparsamt. En sak som för tankarna till just *Mortal Kombat* och dess våldsamma avslutningar är Instant Kill-teknikerna. De är inte helt lätta att få till, men när man väl lyckas få in en sådan är motståndaren körd. Stridssystemet bjuder på lite allt möjligt, med olika mätare, specialblockeringar och mäktiga specialattacker. Och det funkar. Riktigt bra faktiskt

Guilty Gear X2 är snyggt, men det har sina fläckar. Missförstå mig inte nu, jag har alls inget emot 2D-grafik, faktum är att jag välkomnar sådan med öppna armar. Men trots att animationerna är bra skulle jag vilja att de var lite vassare. Och bakgrunderna lite mer avancerade. Att karaktärerna har högre upplösning än dem som Capcom brukar befolka sina spel med är dock värt en eloge. Inga kantiga figurer här inte. Som sagt, om de hade varit gnuttan mer välanimerade hade det varit riktigt, riktigt snyggt. Nu får de nöja sig med en hedrande sjua i grafikbetyg. Musiken är i alla fall hård, sedan är det upp till individen själv att tycka vad man vill om det. Om man som jag eller Tommy tycker om metal är det naturligtvis ett klart plus.

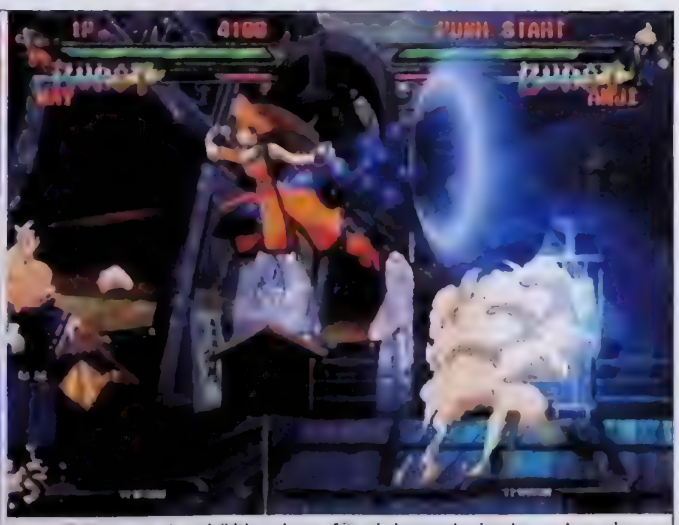
Inga låtar sätter sig direkt på hjärnan, men massan av gitarrer och trummor ger spelet en skön stämning som passar de brutala striderna alldeles utmärkt. Lite synd bara att den försvinner på ett lite väl abrupt sätt när rondens segrare ska dra någon klämkäck vinstkommentar på japanska. Just det ja, alla talar japanska.

Och så var det det här med hållbarheten. Trots att det finns en del modes samt lite fina galleribilder krävs det i princip att man är två stycken för att få ut något av spelet. Så har det i och för sig varit sedan urminnes tider (typ ett tiotal år bakåt i tiden), men *Soul Calibur* bevisade ju faktiskt att fightingspel även kan ha lite pyssel för ensamma personer. Nåväl, *Guilty Gear X2* håller måttet ändå, och känns inte minst som en välbehövlig och frisk tvådimensionell fläkt i en spelvärld som har gått vilse i den tredimensionella röran. Och det kommer – hör och häpna – inte från Capcom. VICTOR SJÖSTRÖM

GRAFIK 7	LJUD 7	KONTROLL 8	HÅLLBARHET 7
Sjukt designade och höguppösta karaktärer.	Hårdrock!	Enkel men djup	Helst tillsammans med en kompis

Bra tvådimensionell fighting i en tid av polygoner. **7**

Spela även: Guilty Gear (PlayStation, PC)



Man måste beundra höjden hon får i hoppet, trots ankaret.

Den personliga favoriten Eddie gör upp med hjälten Sol.

THE LOST VIKINGS

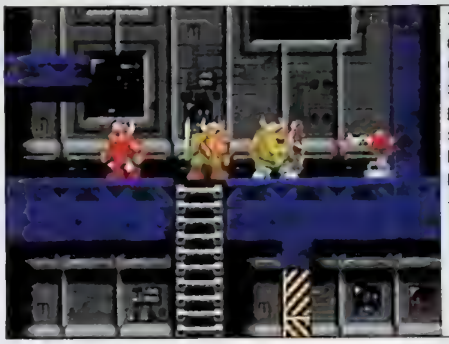
FORMAT **GAME BOY ADVANCE** SPELTYP **PUSSEL** UTGIVARE **BLIZZARD** UTVECKLARE **MASS MEDIA** DISTRIBUTION **PAN VISION** SLÄPPS **UTE NU** SPELARE **1**

MINNET AV *THE LOST VIKINGS* ÄR ANGENÄMARE ÄN SJÄLVA SPELET.

Den som var med på Super NES-tiden minns *The Lost Vikings* som en klassiker i gränslandet mellan plattform och pussel. Nu får vi alltså återse det till Game Boy Advance; kanske är det minnet som är ljuvare än verkligheten, för så fantastiskt känns inte spelet idag.

De tre vikingarna Erik the Swift, Baleog the Fierce och Olaf the Stout rövas en dag när de är ute på jakt bort av en samling utomjordingar. För att kunna ta sig hem igen måste de kombinera sina förmågor i kamp mot fällor och fiender. Erik är den ende av de tre som kan hoppa, Baleog är beväpnad med svärd och båge och Olafs sköld skyddar mot det mesta. Ensamma är vikingarna chanslösa, så det gäller att tänka över varje steg och hålla ihop de tre. För det mesta är banorna smarta och utmanande, men lite surt blir det när man måste spela om en bana helt från början så fort en av vikingarna kastar in handduken, något som händer stup i kvarten.

När *The Lost Vikings* kom var de tre huvudpersonerna och skiftandet mellan dem ett nyskapande drag. Då var det också hyfsat snyggt, men idag blir jag inte särskilt imponerad av grafik och design; musiken ska vi inte ens nämna. Men spelet tillhör en genre som gör sig bra på bärbar konsol. Det är stillsamt och harmlöst och erbjuder en stunds klurande; perfekt för en tåg- eller flygresa. Viss charmfaktor utlovas också, med tre skäggiga huvudpersoner som gärna häver ur sig en och annan dum kommentar vid slutet av varje bana. Men en klassiker är det knappast. MAGNUS ERIKSSON



Iden med vikingar i ett pussel-spel är bisarr. Men det funkar.

GRAFIK 6	LJUD 3	KONTROLL 7	HÅLLBARHET 6
Tydlig, men tyvärr också ganska tråkig.	Det finns en anledning till att man kan stänga av musiken. Den är bedrövlig.	Tre lydiga vikingar.	Kluriga, men en aning enkelspårigt i längden.

En åldrad klassiker. **6**

Spela även: Pikmin (Gamecube)

GALERIANS: ASH

FORMAT **PLAYSTATION2** SPELTYP **ÄVENTYR** UTGIVARE **SAMMY STUDIOS** UTVECKLARE **ENTERBRAIN** DISTRIBUTION **SSD** SLÄPPS **UTE NU** SPELARE **1**

TV-SPEL OCH ANIME ÄR EN BEPRÖVAD KOMBINATION. MED *GALERIANS: ASH* VISAR ENTERBRAINS HUR SVÅRT DET ÄR ATT BLANDA OCH GE.

Galerians: Ash är den naturliga fortsättningen på PlayStation-äventyret *Galerians*. Handlingen tar vid där den senast slutade och utvecklarna har lånat både effekter och historia från anime-klassiker som *Metropolis* och *Akira*.

Du spelar som Rion, en ung man med Beatles-frisyr och övernaturliga förmågor. Året är 2528 och världen är fylld med galler, stroboskopliknande ljuskällor, förvirrande dialoger och en moderhjärna som har vänt sig mot mänskligheten. Naturligtvis är det bara du som vet hur framtiden ser ut.

Egentligen gillar jag det här. Temat är inte direkt färskt, men för mig som tycker att *Silent Hill* är för mycket skräckfilm och för lite spel, känns det ändå skönt med ett psykospel utan snurrande köttkaruseller och morbida sexanspelningar. Dessvärre har utvecklarna slarvat en hel del.

Enterbrains försök att kombinera film och spel är långt ifrån unikt. Med *Galerians: Ash* visar de hur svårt det kan vara. Det största problemet är att spelet saknar en vettig balans mellan det omständliga stridssystemet och den näst intill usla kontrollen. Alltnog är så segt och trögt att jag bara vill springa vidare istället för att stanna upp och tänka. Därmed missar man både utforskandet och problemlösningen, vilka utgör äventyrets kärna. Och då spelar det ju faktiskt ingen roll att konceptet som sådant har stor potential. Jag stänger av ändå. DANIEL GRIGOROV

Psykotiska slagsmål är långt ifrån så roligt som det låter.

GRAFIK 7	LJUD 7	KONTROLL 3	HÅLLBARHET 4
Rätt stil men långt ifrån tekniskt imponerande.	Atmosfäriskt.	Seg och trög. Kontrollen är det här spelets största problem.	Idén är toppen men man tröttnar fort.

Ett äventyr som kräver full uppmärksamhet utan att ge särskilt mycket tillbaka. **4**

Spela hellre: Silent Hill 3

BLOODRAYNE

FORMAT XBOX SPELTYP ACTION UTGIVARE MAJESCO UTVECKLARE TERMINAL REALITY DISTRIBUTION FAN VISION SLÄPPS UTE NU SPELARE 1 ÖVRIGA FORMAT PLAYSTATION2/GAMECUBE/PC

Det tycktes omöjligt, men både Lara Croft och Dead or Alive-flickorna ligger i lä när det gäller löjligt stora silikonbröst.

EN PÅ FLERA SÄTT VAMPIG HJÄLTINNA GER SIG I KAST MED NAZISTER OCH ANDRA MONSTER. DET KUNDE HA VARIT KUL.

Som B-film hade *Bloodrayne* förmodligen varit ganska rolig. Tänk själv: en snygg, övererotisk halvvampyr klädd i läderkorsett, beväpnad till tänderna med ett tiotal skjutvapen och två utfällbara stålblad, i kamp med nazister och monster i 30-talets USA och Tyskland. Absurt, ratt fånigt, men ganska underhållande.

Som spel blir det inte lika kul. När spelmakarna frossar i blod, avhuggna kroppsdelar och studsande bröst istället för att göra ett vettigt spel är det bara att beklaga. Det känns inte ens som om ambitionerna någonsin fanns där; kontrollen är stel och inexakt, grafiken platt och buggig och det saknas nya idéer.

Helt värdelöst är inte *Bloodrayne*. Ibland blir det överdrivna våldet och Bloodraynes superförmågor en aning underhållande och jag gillar fortfarande idén med nazister i maskopi med varelser från den andra sidan. Men jag kan inte rekommendera spelet, ens till den mest inbitne vampyrfanatiker.

MAGNUS ERIKSSON

GRAFIK 3	LJUD 5	KONTROLL 4	HÅLLBARHET 5
Så blek och ointressant, för att inte tala om alla grafiska buggar.	Avgrundsvrål och porriga, sörplande ljud.	En aning spattig med jobbig kamera.	En trots allt ganska rolig story gör att man inte tröttnar direkt.

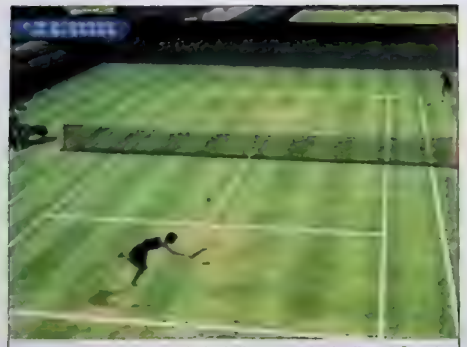
Själlös våldsorgie.

4

Spela hellre: Soul Reaver 2 (PlayStation2)

NEXT GENERATION TENNIS 2003

FORMAT PLAYSTATION2/XBOX/PC SPELTYP SPORT UTGIVARE WANADOO UTVECKLARE CARAPACE DISTRIBUTION WANADOO SLÄPPS 30 MAJ SPELARE 1-4 ÖVRIGA FORMAT XBOX/PC



Skenet bedrar, det här spelet är långt ifrån lika bra som Virtua Tennis.

DET GÅR INTE ATT FÖRSTÖRA TENNISKONCEPTET HELT. DET ÄR DET ENDA SOM HINDRAR OSS FRÅN ATT SKICKA UPP *NEXT GENERATION TENNIS 2003* PÅ LÄKTAREN.

Mitt första möte med *Next Generation Tennis* blev en ganska obehaglig upplevelse. Här kommer uppföljaren, och ärligt talat förstår jag ingenting. Vem är det här spelet avsett för? Har Wanadoo blivit så desperata att de går och hoppas på att ett fåtal vilsna stackare efter att ha tittat på förpackningens baksida ska förväxla spelet med Segas briljanta *Virtua Tennis?* I sådant fall tycker jag att Wanadoo ska tänka om.

Next Generation Tennis 2003 hade funkat om det hade kommit för sisådär fyra fem år sedan. Trots allt är det ju spelbart, och i brist på alternativ hade jag då kanske orkat ta mig an Career Mode eller bjudit in några glada vänner till en dubbelturnering. Idag framstår det dock bara som en billig kopia. Allt är plastigt och charmlöst. Hur utvecklarna på Carapace ska ta sig vidare vet jag inte. Eftersom de tycks vara helt befriade från allt vad kreativitet och självkänsla heter, tror jag faktiskt inte att det finns något hopp. DANIEL GRIGOROV

GRAFIK 5	LJUD 7	KONTROLL 4	HÅLLBARHET 2
Helt okej, men ändå oerhört långt ifrån Segas alternativ.	Förvånansvärt trovärdigt.	Alldeles för snabb och ryckig.	Så fort du upptäcker *Virtua Tennis* vill du aldrig mer spela *Next Generation Tennis 2003*.

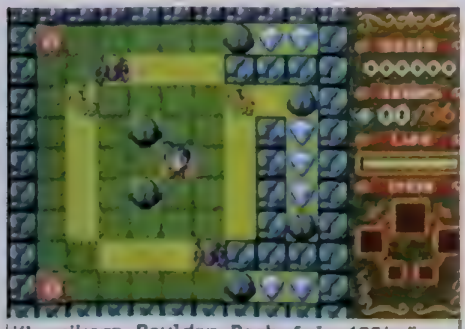
En blek kopia av världens bästa tennisspel.

5

Spela hellre: Virtua Tennis 2 (PlayStation2)

BOULDER DASH EX

FORMAT GAME BOY ADVANCE SPELTYP PUSSEL UTGIVARE KEMCO UTVECKLARE VISION WORKS DISTRIBUTION BERGSALA SLÄPPS UTE NU SPELARE 1-4



Klassikern Boulder Dash från 1984 är tillbaka i ny form. Fast roligast är konverteringen av originalet, som du får med på köpet.

ATT SPELA *BOULDER DASH* IGEN EFTER NÄSTAN 20 ÅR KÄNNS SOM ATT ÅTERSE EN KÄR GAMMAL VÄN.

När *Boulder Dash* dök upp till Game Boy Advance blev jag lite chockad. Hur kunde jag så totalt ha glömt bort det charmiga pusselspelet där man springer runt med en gubbe under jorden och samlar diamanter, medan man aktar sig för fallande stenbumlingar och fyrkantiga monster?

Det blev ett kort återseende. Originalversionen finns med i en perfekt konvertering och med den nyheten att man nu kan pausa och titta sig omkring om man behöver. Här finns också en ny, upphottad variant med massor av olika verktyg och vapen: bomber, långa händer på spiralarmar, svampar som gör att du springer snabbare, för att bara nämna några. Det nya spelet ser kanske finare ut än originalet, men är knappast roligare att spela.

Originalet har en enkelhet och charm som inte bara kan förklaras med nostalgi. Tillsammans med ett helt okej nytt spel och ett väl fungerande multiplayerläge kan jag rekommendera det här till alla som vill ha lite stressigt klur på bussen.

TOMMY RYDLING

GRAFIK 7	LJUD 6	KONTROLL 7	HÅLLBARHET 7
Originalet är fullsnyggt. Nya spelet är snyggt.	Ungefär vad man kan förväntasig av ett pusselspel.	Enkelt och smidigt, även om originalversionen går lite för snabbt.	75 nya banor plus de gamla från förr.

Att samla diamanter är beroendeframkallande.

7

Spela även: Mr Driller 2 (GBA)

SHINOBI

549:-

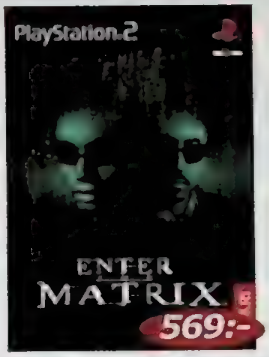
MIDNIGHT CLUB 2

ring..

SILENT HILL 3

549:-

ENTER THE MATRIX



569:-

RYGAR

479:-

SONY MINNESKORT

249:-

USB ADAPTER

"Det bästa från två världar

Vi har testat med NHL 2003 och är stormförtjusta" - SuperPLAY 0303

149:-

Använd en Playstation 2 handkontroll till din PC

SOCOM NAVY SEALS

ring..

MGS2 SUBSTANCE

499:-

SPLINTER CELL

499:-

RGB KABEL

79:-

SONY DUAL SHOCK

349:-

FINAL FANTASY 10

299:-

DVD REGION X

Se DVD från alla regioner

199:-

ACTION REPLAY v2

Ultimata fusk-tillbehöret

100-tals fusk till Playstation 2-spel

Se på DVD från alla regioner

379:-

ZELDA

ring..

SPLINTER CELL

6 juni

ring..

SKIES OF ARCADIA

499:-

METROID PRIME

499:-

WARIO WORLD

20 juni

499:-

Mario Kart

september

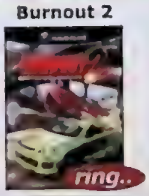
499:-

Soul Calibur 2

augusti

ring..

Burnout 2



ring..

Megaman

ring..

Super Smash Bros

299:-

Minneskort 4M, 8M, 16M & 32M

99:-

Freeloader

249:-

Gamecube Joypad

ring..

Mario Golf

september

499:-

Enter the Matrix

569:-

Ikaruga

499:-

Lost Kingdoms 2

549:-

Action Replay

449:-

RGB Kabel

89:-

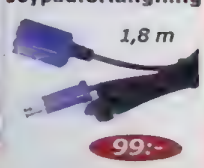
Powerboard Keyboard

Perfekt till Phantasy Star Online

299:-

Joypadförlängning

1,8 m



99:-

0340 - 67 88 80

Under 15 år - skicka skriftlig beställning med förälders underskrift.

Outhämtade försändelser debiteras med 199:-

Vid order tillkommer postens avgifter

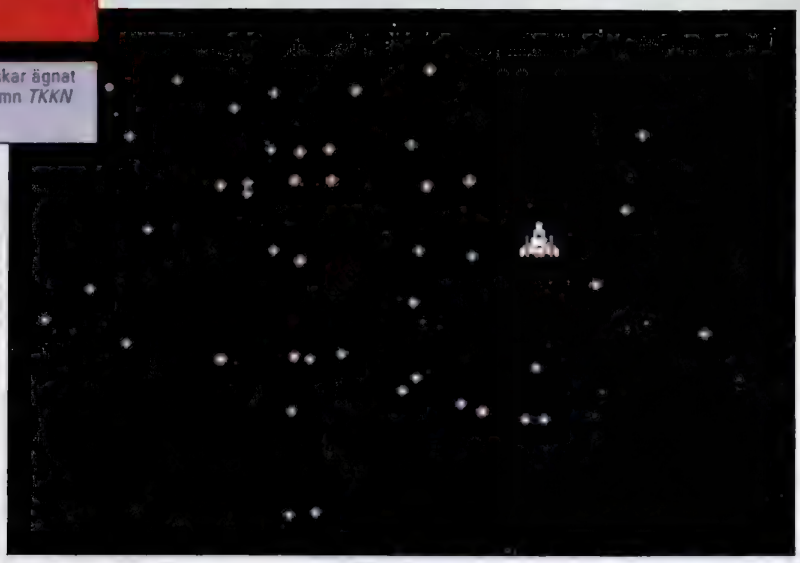
Beställningar ligger på posten i 10 dagar

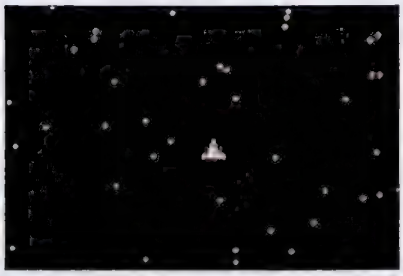
Vi reserverar oss för eventuella prisändringar och feltryck

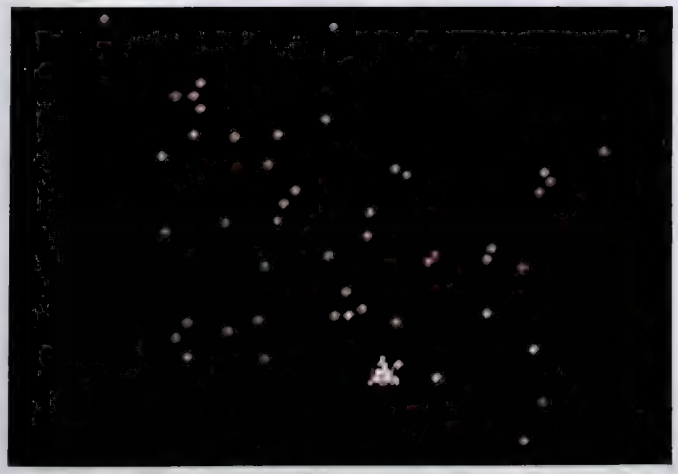
Alla registrerade namn, varumärken och logotyper tillhör respektive ägare

SpelbutikeN.se

Den här månaden har Thomas rotat i japanska Flash-arkiv samtidigt som Oskar ägnat alldeles för mycket tid åt ett mycket litet, mycket underhållande spel vid namn *TKKN*. Vill du tipsa oss om något vi missat? Besök oss på Super PLAY.se







TKKN

"Men idag har jag suttit timme in och timme ut, inne här. Jag har suttit för länge för alla begrepp blir svåra att hålla isär." Så sjöng Jakob Hellman för snart 15 år sedan och jag vill väldigt gärna tro att han försöker beskriva känslan av att spela *TKKN*. Ja, jag vet att det inte är så, på riktigt. Men, det finns många saker vi vet är fel och som vi vill tro på ändå. Lägg bara till det här på den listan. Tack.

TKKN är bara en massa färgglada kulor som i mer eller mindre omöjliga mönster sköljer över skärmen i en böljande dans i högt tempo. Ditt enda mål är att navigera ditt lilla rymdskepp mellan dessa kulor så länge som möjligt. Du kan inte skjuta, du kan inte - magiskt försvinna från trängda situationer och poppa upp någon annanstans. Det finns ingenting att förlita sig på förutom din egen reaktionsförmåga. En kollision och det är slut, din tid visas på skärmen och du börjar om.

Ibland är mindre något mer och när *TKKN* växer sig stort i din värld förstår du vad det är – enkelhet som bedårar och fångar.

För precis som med *Tetris* växer *TKKN* i ditt huvud och du ser spelet rulla framför dig med ögonlocken som filmduk långt efter att du stängt av. Det enkla upplägget, den konstanta takten och den fullständiga koncentration spelet kräver försätter spelaren i en trans där du är omedveten om tiden som passerar utanför din lilla sfär.

Du trycker på start, tar ett djupt andetag för att du inte vet när du har tid att andas igen, och börjar. Det är kickarnas kick, adrenalinet pumpar genom kroppen när du krampaktigt pressar dig igenom ett litet mellanrum bland anstormningen av små objekt som direkt kräver att du gör nya akrobatiska svängar för att undkomma nya prövningar. Andas nu innan du upptäcker de små blå kulorna som signalerar om död – din död – och det är bara början, de målsökande lila kulorna kommer att få dig att ligga sömnlös och fundera på om du inte ska stiga upp och visa att du inte låter dig besegras så enkelt. Igen.

Det är först när du märker att du inte längre kan blinka, att dina ögon svider, som du börjar fundera på om det kanske är dags att göra något annat, som att bara ligga stilla och vila. Du försöker intala dig att en paus är en bra idé, men du vet att du bara lurar dig själv trots att du kommer att skrika, banka huvudet i tangentbordet, kasta saker omkring dig. Trots att du kommer att hoppa upp och ned i förtvivlan, sucka högt och uppgivet falla i en liten hög på golvet. Trots att alla begrepp blir svåra att hålla isär så sitter du där och försöker igen. Bara en gång till, viskar du till ingen särskild, kanske mest till dig själv. Bara en gång till. OSKAR SKOG

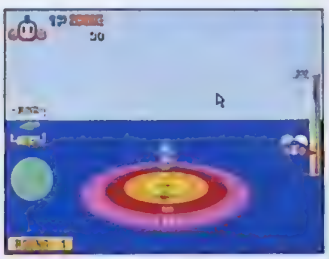
http:// homepage1.nifty.com/bee/tk/

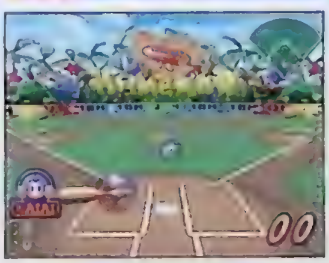
RÄDDA EN INSEKT

För några månader sedan tipsade vi om ett spel där man skulle äta insekter. Nu är ditt uppdrag att rädda dem. I de små labyrinter där din skalbagge kryper omkring finns både frukt och andra, elaka skalbaggar. Rotera block så att dina fiender isoleras och vägen till frukten ligger öppen. *Bugway* finns på den officiella japanska Shockwave-sidan, i gott sällskap med till exempel Zookeeper. THOMAS WIBORGH

http:// jp.shockwave.com/games/puzzles/bugway/bugway.html

SUPER MONKEY BALL PÅ NÄTET





Det var förstås bara en tidsfråga innan *Monkey Target* skulle dyka upp som Shockwave-spel. Amusement Vision har tidigare använt sig av nätet för att marknadsföra sina spel, men nu har kompletta, om än strippade, versioner av *Monkey Target, Monkey Bowling* och *Monkey Baseball* dykt upp i Japan. Lika bra som originalet blir det förstås aldrig, men väl värt att slå ihjäl några timmar med.
THOMAS WIBORGH

http:// jp.shockwave.com/games/actions/supermonkey/supermonkey.html

FJÄRILAR I MAGEN

Månadens bästa spel i mitt tycke. Med hjälp av en digital penna och lite japansk, färgglad fantasi är det ditt jobb att ringa in två fjärilar åt gången. Det låter kanske enkelt, men de små krypen flaxar omkring som om de matats med en blandning av svavelsyra och koffein. Precision och en stadig hand är ditt bästa (och enda) vapen i jakten på en komplett samling exotiska fjärilar. THOMAS WIBORGH

http:// jp.shockwave.com/games/actions/loop/loop.html

www.halebop.se

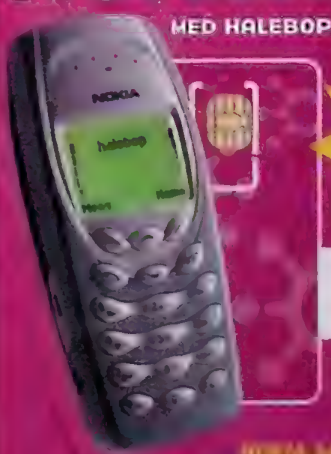
Med tjänsten fast pris-SMS kan du SMS:a så mycket du orkar för bara 49 kr/vecka. Du får de två första veckorna utan extra kostnad när du registrerar ditt Halebop Mobil kontantkort. Fast pris-SMS gäller för SMS skickade från mobil till mobil inom Sverige.

Gör som Bella – SMS:a så mycket du orkar för 49 kr/vecka.

halebop

NOKIA 3410

MED HALEBOP MOBIL KONTANTKORT



796 KR

ONOFF

Telefonpaketet säljs även på www.halebop.se

Snyggt skal • Nedladdningsbara spel • Utbytbart skal
3-D ringsignaler • Lås till Halebop i 12 månader

HALEBOP MOBIL KONTANTKORT

Kortet är laddat med 20 kr från början. När du registrerar kortet laddas det med ytterligare 80 kr att ringa för och 30 kr till portaltjänster (ikoner, ringsignaler, etc). De två första veckors fria SMS värde 98 kr.

En guide i bevarandet av spelen du hittar här bakom till *Unreal Tournament 2003*

SENASTE SPEL-VERSIONERNA

Unreal Tournament 2003 2225 [NY]
http:// www.planetunreal.com

Quake III 1.32
http:// www.quake3arena.com

Half-Life 1.1.1.0
http:// www.planethalflife.com

Counter-Strike 1.5
http:// www.counter-strike.net

Neverwinter Nights 1.29
http:// www.bioware.com

Serious Sam: The Second Encounter 1.50
http:// www.croteam.com

Max Payne 1.05
http:// www.maxpayne.com

Return to Castle Wolfenstein 1.41
http:// www.activision.com/games/wolfenstein

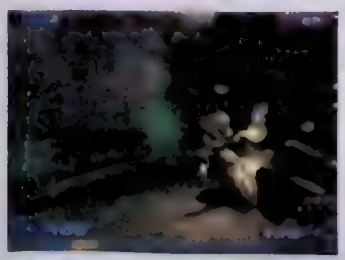
Medal of Honor: Allied Assault 1.11
http:// www.ea.com

Ghost Recon 1.4
http:// www.redstorm.com

UNREAL TOURNAMENT PÅ KLASSISKT VIS

Om ni har kollat i listan över de senaste spelversionerna så ser ni att det har kommit ytterligare en uppdatering till *Unreal Tournament 2003*. Den här gången finns det bland annat en mutator som gör att spelet känns mer som föregångaren. Denna mutator heter *UT Classic* och påverkar bland annat vapnen och spelarnas utseende. En riktigt rolig uppdatering som alla bör ta hem. Mer än bara buggfixar.

http:// www.planetunreal.com



Ta hem den senaste uppdateringen
Det är en order

UT2K3 ASSAULT BETA
(UNREAL TOURNAMENT 2003) 9 MB

Spelformen Assault är tillbaka, till många glädje.

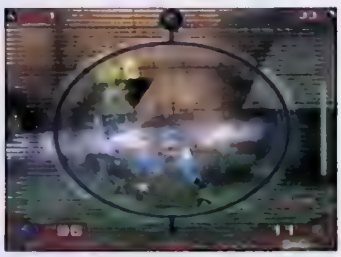
Vad är Assault? Det är ett spelsätt som fanns med i gamla *Unreal Tournament*, men inte i *Unreal Tournament 2003*. Inte förrän nu, vill säga. Några vakna människor har nämligen insett hur kul Assault var och utvecklat en mod som återinför spelformen i *Unreal Tournament 2003*.

Tanken i Assault är att spelarna delas upp på två lag: försvarare och anfallare. Anfallarnas uppdrag är att ta sig in på olika ställen och utföra olika saker, till exempel ha sönder en maskin, öppna en port eller avfyra en kanon. På varje bana finns det ett antal sådana delmål som måste uppfyllas för att anfallarna ska lyckas med sitt uppdrag. När tiden för en spelomgång gått ut så byter lagen plats, och de som tidigare agerat anfallare får då känna på hur svårt det är att försvara sig.

Det finns tre banor i den här moden, och alla tre är mer eller mindre karbonkopior på banorna som fanns i *Unreal Tournament*. Skillnaden är egentligen bara att man nu spelar med snyggare grafik och något annorlunda vapen. Men visst är det kul – faktiskt roligare än jag mindes det. Och det är ju lustigt att ett gäng amatörer kan göra ett så bra jobb och komplettera originalspelet med något som kanske borde ha funnits där från början. Det är bara att tacka och ta emot – både för oss spelare och "latmaskarna" på Digital Extremes.

TOMMY RYDLING

http:// www.planetunreal.com/roar



UNREAL SPEED 1.3
(UNREAL TOURNAMENT 2003) 30 MB

En del mods tar ett spel och gör om det till oigenkännelighet. Då kallas de ibland totalkonverteringar. *Unreal Speed* hamnar lätt i den kategorin. På något vis har nämligen *Unreal Tournament 2003* förvandlats till ett bilspel. Målet är, som i de flesta bilspel, att ta sig runt en bana på snabbast tid, och att man har en samling medtävlare som gör livet surt för en underlättar knappast.

För att krydda det hela är bilarna utrustade med raketer, och skulle man vara på det humöret så går det bra att hoppa ut ur bilen och lägga sig i bakhåll för någon medtrafikant. Då blir det mer som det vanliga spelet, där man traskar runt med vapnet i högsta hugg.

Unreal Speed är kanske ingen höjdarmod i dagsläget, men den verkar smått lovande. Vi håller koll på hur den utvecklas. TOMMY RYDLING

http:// www.planetunreal.com/unrealspeed

Varför gå till fots när man kan köra bil?

Akira Yamaoka är inte bara producent för spelet *Silent Hill 3*, han har även skrivit dess soundtrack. Victor lyssnar och njuter.

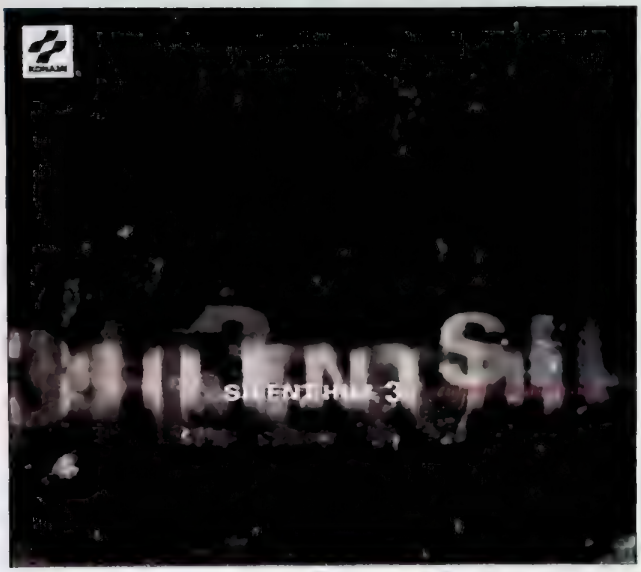
SILENT HILL 3: ORIGINAL SOUNDTRACK

Konami

Silent Hill-soundtracken ligger mig varmt om hjärtat, så den tredje plattan är naturligtvis efterlängtad. Akira Yamaoka står som vanligt för tonerna, och efter att ha lyssnat igenom hans senaste låtar blir man ännu mer övertygad om att han är uppvuxen, eller i alla fall har ett lantställe, i staden Silent Hill.

Efter ett kort intro drar huvudtemat *You're not here* igång. Förmodligen det mest positiva och "ljusa" stycket på skivan, därefter går det bara utför, rakt ned i mörkret. I mitten väntar det underbara stycket *Letter – from the lost days*, och här påminns jag verkligen om varför jag älskar Yamaokas musik så mycket. Det är en vacker, deppig och klockren låt, helt i klass med Akiras tidigare bravader från de föregående spelen. På tal om dessa bjuder det näst sista spåret på en ny version av introlåten från det första *Silent Hill*. Fast denna gång med sång.

Ställer man den här skivan bredvid soundtracken från de två första spelen märker man att musiken har blivit mer melodisk, och inte är lika smutsigt industriell längre. Fler slingor och pianon, mindre skrammel från helvetet alltså. Perfekt att lyssna på när man är på hemväg när solen har gått ned, och kylan gör att man drar rocken extra hårt omkring sig. VICTOR SJÖSTRÖM



Victor låter sig påminnas om varför han älskar Yamaokas musik.

Spelloppen.se
Toppspel till rätt pris! 24 h leverans!
Hemsida: www.spelloppen.se
Ordertelefon: 0500 - 48 18 70, mån - fre 14 - 18, lör 11 - 14
Lagerförsäljning/butik: Helenius gata 48 i Skövde

Retro Superstore

postorder med förmånliga villkor och personlig service- beställ hem dina retrofavoriter idag!
0431-410247
telefontider: måndag-fredag 9-18 lördag 13-17
www.retrosuperstore.com
här finner Du även mindre sortiment av andra retrokonsoler t.ex. Atari, 3DO, Sega Gamegear

Nintendo
Bayou Billy 125:-
Hook 125:-
Super Mario 3 95:-

Super Mario Kart 295:-
Super Soccer 95:-
Super Mario World 195:-

Mario Kart 64 295:-
Wave Race 64 195:-
Wipe Out 64 245:-

MEGA DRIVE
Rocket Knight Adventure 195:-
Super Hang On 95:-
Zombies 195:-

Master System
Jurassic Park 145:-
After Burner 95:-
Zillion 125:-

SEGA SATURN
Discworld 295:-
Sim City 2000 195:-
Theme Park 195:-

Dreamcast.
Phantasy Star Online NY 395:-
Shenmue 495:-
Disneys Dinosaurier NY 295:-

CD-i
Hotel Mario NY 495:-
Zelda Wand of G. NY 495:-
Link Faces of Evil NY 495:-

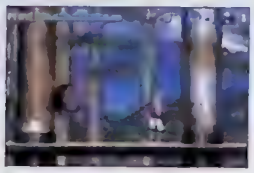
vårt fullständiga sortiment finner du på www.retrosuperstore.com

FRAKT oavsett vikt inom Sverige:
spel (kassetter/cd) ALLTID 30:-
basenheter (+ ev spel) ALLTID 90:-
för fraktpriser till övriga länder, hör av Dig!

Månadens erbjudande
Tiny Toon (SNES) 100:- (195:-)
Erbjudandet gäller från 1/5 till 30/6 så långt lagret räcker

Daniel berättar historien

SHINOBI



De två Game Gear-spelen och Saturn-spelet *Shin Shinobi Den*.

Shadow Dancer till Mega Drive skiljer sig avsevärt från originalversionen.

Arkadoriginalet från 1987 känns idag både segt och charmlöst.

Shinobi är japanska och betyder ungefär "att smyga". Det allra första spelet i vad som så småningom skulle komma att bli en ganska omfattande serie, utvecklades till arkadsystemet Sega System 16. Året var 1987.

Man spelade som den gråklädde ninjan Joe Musashi och uppdraget var att befria de ninjabarn som hade blivit kidnappade av syndikatet Zeed. Till sin hjälp hade man en joystick som gick att dra i åtta olika riktningar samt tre kontrollknappar.

Liksom merparten av dåtidens sidoscrollande actionspel var *Shinobi* uppdelat i banor. Varje bana bestod av tre till fem områden, och på det sista området väntade alltid en överdimensionerad boss.

Efter varje avklarad bana summerades de poäng som spelaren hade samlat på sig. Den som lyckades ta sig igenom en bana utan att använda ninjamagi belönades med 5 000 bonuspoäng. Hade man dessutom låtit bli att använda kaststjärnor steg summan med ytterligare 20 000 poäng.

Idag framstår *Shinobi* som ett föråldrat spel. Delvis beror det på att både grafiken och kontrollen stinker, men det är inte hela sanningen. Faktum är att *Shinobi* är så pass charmlöst att jag så här i efterhand har svårt att förstå hur det kunde bli den succé som det faktiskt blev. Sega var dock inte sena med att producera och tillåta konverteringar till alla möjliga format, däribland Master System, Commodore 64 och PC Engine.

FÖRBÄTTRADE UPPFÖLJARE

I december 1989 lanserade Sega uppföljaren *The Revenge of Shinobi*. Formatet var nya 16-bitskonsolen Mega Drive och den tekniska innovationen tillät utvecklarna att ta konceptet till en helt ny nivå.

Jämfört med 8-bitsspelen var grafiken snudd på overklig. Allting kändes så mycket större och så mycket mer varierande än tidigare. Detaljer som det alternativa slutet gav *The Revenge of Shinobi* det djup som föregångaren hade saknat och med nya animationer och attacker kom dessutom en kontroll som ökade både inlevelsen och spelbarheten avsevärt.

Med tanke på att *The Revenge of Shinobi* producerades under Mega Drives första levnadsår är det än idag på många sätt ett tekniskt imponerande spel. Ändå är det musiken jag minns bäst. Trots maskinens relativt begränsade ljudchip, lyckades Yuzo Koshiro – som även har skrivit musiken till bland annat *Actraiser* och *Shenmue* – leverera melodier som verkligen kändes anpassade för ninjaaction. The *Shinobi* och *Terrible Beat* är två fullkomligt lysande exempel på detta.

Samma år släppte Sega även arkadspelet *Shadow Dancer*, ett slags sidospår och en helt fristående uppföljare till *Shinobi*. Handlingen utspelade sig 20 år efter det första äventyret och man spelade nu som Joe Musashis son Hayate.

Även *Shadow Dancer* var mer sofistikerat än det actionarkadspel som Sega hade producerat två år tidigare. Förbättringarna hängde delvis ihop med att man hade övergått till Sega System 18, men även upplägget var annorlunda.

Mitt första intryck av *Shadow Dancer* är fortfarande väldigt tydligt. Med åren har jag dock insett att spelet, trots sin välpolerade yta, har ganska många svagheter. 1990 släppte Sega en rejält omarbetad konvertering till Mega Drive. I denna version var grafiken betydligt vassare, och till skillnad från i arkadspelet assisterades spelaren nu hela tiden av Hayates hund Yamoto. I Mega Drive-versionen hade Yamoto en egen energimätare och när denna blev full gick han till angrepp. Denna hjälp var ovärderlig, allra mest därför

The Revenge of Shinobi släpptes enbart till Mega Drive.

att man förlorade ett liv varje gång Hayate blev träffad. Året senare kom även mer eller mindre originaltrogna versioner till bland annat Master System och Commodore 64.

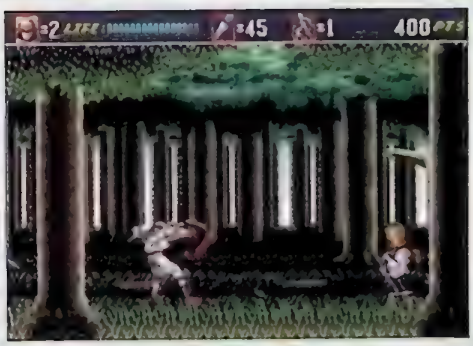
MÄSTERVERKET

1993 var Mega Drive på utdöende. Trots att det kom flera stycken otroligt bra spel under maskinens sista levnadsår, var det därför många som aldrig spelade dem. *Shinobi III: Return of the Ninja Master* är ett av spelhistoriens tydligaste exempel på att kvalitet inte alltid betalar sig.

Med det tredje spelet i historien om Joe Musashis öde, fullbordade Sega det arbete som företaget sex år tidigare hade påbörjat. I mina ögon är detta ett av de bästa actionspelen som någonsin har producerats, helt i klass med de bästa delarna i Konamis *Castlevania*-serie.

Några av orsakerna till att *Shinobi III: Return of the Ninja Master* blev ett så pass fulländat spel var att kontrollen hade utvecklats ytterligare – i det här spelet kunde man bland annat hoppa mellan väggar – samt att miljöerna var ännu mer färggranna och fienderna mer varierande än tidigare. Sedan tycker jag också att det rent allmänt görs för lite actionspel där man kombinerar striderna med hästridning.

Förutom ovannämnda titlar gjorde Sega två delar till bärbara Game Gear. Sommaren 1995 kom även Saturnspelet *Shin Shinobi Den*. Det sistnämnda var dock Sega så pass missnöjda med att företaget överlät den amerikanska releasen åt Vic Tokai, som döpte om spelet till *Shinobi Legions*. DANIEL GRIGOROV



Revenge of the Ninja Master är det bästa men också ett av de mest bortglomda spelen i serien.

VINN ENTER THE MATRIX

DU KAN ÄVEN TÄVLA PÅ WWW.SUPERPLAY.SE

I DENNA UNIKA TÄVLING HAR DU CHANS ATT VINNA DET ULTIMATA THE MATRIX-PAKETET. TRE LYCKLIGA VINNARE FÅR SPELET ENTER THE MATRIX TILL VALFRITT FORMAT, DVD:N THE ANIMATRIX - SOM BLAND ANNAT INNEHÅLLER FINAL FLIGHT OF THE OSIRIS - PLUS EN T-SHIRT, EN KEPS OCH TVÅ POSTERS.

1. VAD HETER SPELPRODUCENTEN BAKOM *ENTER THE MATRIX*?
   - A DAVE PERRY
   - B JASON RUBIN
   - C TOMMY TALLARICO

2. VILKEN AV FÖLJANDE SPELPRODUKTIONER HAR HAN INTE VARIT INVOLVERAD I?
   - A COOL SPOT
   - B EARTHWORM JIM
   - C BUBSY THE BOBCAT

3. VILKET SPELFÖRETAG HAR ANIMERAT KORTFILMEN *FINAL FLIGHT OF THE OSIRIS*, SOM ÄR EN DEL AV *THE ANIMATRIX*?
   - A INFOGRAMES
   - B KONAMI
   - C SQUARE

För att vara med i tävlingen och ha chans att vinna måste du skicka svaren på de tre frågorna i ett mail till tavling@superplay.se, med "*Matrix*-tävling" i ämnesraden. Vi måste ha ditt svar hos oss senast fredagen den 13 juni 2003. Glöm inte att ange namn och adress, samt till vilket format du vill ha *Enter The Matrix* (PlayStation2, Gamecube, Xbox eller PC). Vinnaren presenteras i Super PLAY 07 2003 och eventuell vinstskatt betalas av vinnaren. Lycka till!

Vinnare i jubileumstävlingarna i Super PLAY 03 2003 blev Benedict Alexander i Umeå (PlayStation2), Karolina Johansson i Enskede (Gamecube) och Joakim Ahl i Johanneshov (Xbox). Grattis!

DET HÄR ÄR INGEN LEK

EN ORIGINALSERIE FÖR SUPER PLAY AV MATS JONSSON

AKTUELLA RELEASER

DEN HÄR LISTAN INNEHÅLLER SAMTLIGA SPEL SOM HAR SLÄPPTS ELLER SLÄPPS I SVERIGE UNDER PERIODEN MAJ-JULI 2003.

PLAYSTATION 2

BEACH VOLLEYBALL – 11 JUL
BLACK & BRUISED – 20 JUN
BLOODRAYNE – 5 MAJ
BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER – 5 JUN
CHARLIES ANGELS – 11 JUL
CLOCK TOWER 3 – 27 JUN
DANCING STAGE MEGAMIX – 23 MAJ
DEAD TO RIGHTS – 26 JUN
DEF JAM VENDETTA – 19 JUN
DIE HARD VENDETTA – 20 JUN
DRAGONS LAIR 3D – 23 MAJ
ENTER THE MATRIX – 15 MAJ
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK – 20 JUN
F1 CAREER CHALLENGE – 12 JUN
FROGGER BEYOND – 30 MAJ
INDY RACING LEAGUE – MAJ
MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER – 1 AUG
MAFIA – 20 JUN
MIDNIGHT CLUB 2 – 2 MAJ
MOTOCROSS MANIA 2 – 27 JUN
NBA STREET 2 – 2 MAJ
NEXT GENERATION TENNIS/US OPEN – 14 MAJ
PRIDE FIGHTING CHAMPIONSHIP – 2 MAJ
PRO BEACH SOCCER – 27 MAJ
RACING SIMULATION 3 – 11 JUL
RESIDENT EVIL: DEAD AIM – 19 JUN
RETURN TO C. WOLFENSTEIN: OP. RESURRECTION – MAJ
RTX RED ROCK – MAJ
RYGAR – 16 MAJ
SHINOBI – 14 MAJ
SILENT HILL 3 – 23 MAJ
SOCOM: US NAVY SEALS – 28 MAJ
SX SUPERSTAR – 27 JUN
THE HULK – 13 JUN
TRIBAL: AERIAL ASSAULT – 27 JUN
WAKEBOARDING UNLEASHED – 6 JUN
VIRTUA COP 1 & 2 ELITE EDITION – 16 MAJ
WWE CRUSH HOUR – 23 MAJ

GAMECUBE

METAL SLUG X – 31 MAJ
ONE PIECE GRAND BATTLE – 13 JUN

XBOX

BACKYARD WRESTLING – 30 JUN
BLOODRAYNE – 5 MAJ
BRUTE FORCE – 20 JUN
DAKAR RALLY 2 – 30 MAJ
DRAGONS LAIR 3D – 27 JUN
ENTER THE MATRIX – 15 MAJ
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK – 20 JUN
F1 CAREER CHALLENGE – 12 JUN
GALLEON – 30 JUN
GROUP S CHALLENGE – 9 MAJ
INDYCAR SERIES – 30 JUN
MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER – 1 AUG
MAFIA – 23 MAJ
MIDNIGHT CLUB 2 – 23 MAJ
MIDTOWN MADNESS 3 – 27 JUN
MOTO GP 2 – 23 MAJ
NBA STREET 2 – 2 MAJ
PRO BEACH SOCCER – 27 MAJ
PROJECT ZERO – 2 MAJ
RED FACTION 2 – 6 JUN
RETURN TO C. WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR – MAJ
SOLDIER OF FORTUNE 2 – 20 JUN
SPEED KINGS – 30 MAJ
STAR WARS: CLONE WARS – 9 MAJ
SX SUPERSTAR – 27 JUN
SYBERIA – 15 MAJ
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS – 9 MAJ
THE HULK – 13 JUN
WAKEBOARDING UNLEASHED – 6 JUN
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003 – 30 JUN
YAGER – 9 MAJ

GAMECUBE

BLACK & BRUISED – 20 JUN
BLOODRAYNE – 23 MAJ
CASTLEWEEN – 30 MAJ
CHARLIES ANGELS – 11 JUL
DEAD TO RIGHTS – 26 JUN
DEF JAM VENDETTA – 19 JUN
DISNEY SPORTS BASKETBALL – 16 MAJ
ENTER THE MATRIX – 15 MAJ
F1 CAREER CHALLENGE – 12 JUN
FROGGER BEYOND – 30 MAJ
FUTURAMA – AUG
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN – JUN
IKARUGA – 23 MAJ
ISS 3 – 16 MAJ
LOST KINGDOMS 2 – 6 JUN
MEGA MAN NETWORK TRANSMISSION – JUN
NBA STREET 2 – 2 MAJ
P.N. 03 – 29 AUG
RED FACTION 2 – 6 JUN
RESIDENT EVIL 2 – 30 MAJ
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS – 30 MAJ
SKIES OF ARCADIA LEGENDS – 23 MAJ
SPLINTER CELL – 6 JUN
SX SUPERSTAR – 26 JUN
THE HULK – 13 JUN
THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER – 2 MAJ
WARIO WORLD – 19 JUN
V-RALLY 3 – 27 JUN
WWE CRUSH HOUR – 23 MAJ
X-MEN 2: WOLVERINES REVENGE – 2 MAJ

GAME BOY ADVANCE

BATTLEBOTS – 20 JUN
CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW – 9 MAJ
CASTLEWEEN – 30 MAJ
CRAZY TAXI – 13 JUN
CT SPECIAL FORCES 2 – MAJ
DISNEY PRINCESS – 6 JUN
DISNEY SPORTS BASKETBALL – 16 MAJ
DISNEY SPORTS MOTORCROSS – 30 MAJ
DISNEY SPORTS SNOWBOARDING – 9 MAJ
DONKEY KONG COUNTRY – 6 JUN
DRAGON BALL Z: LEGACY OF GOKU II FUTURE – 27 JUN
GT ADVANCE 3 – 30 MAJ
HAMTARO: HAM HEARTBREAK – 27 JUN
IRIDON 3D 2 – 13 JUN
MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND – 9 MAJ
MEGAMAN BATTLE NETWORK 3 BLUE – 26 JUN
MEGAMAN BATTLE NETWORK 3 WHITE – 26 JUN
POKÉMON RUBY – 25 JUL
POKÉMON SAPPHIRE – 25 JUL
PRO BEACH SOCCER – 28 MAJ
ROCK N ROLL RACING – JUN
SEGA ARCADE GALLERY – 13 JUN
SEGA RALLY – 9 MAJ
SPLINTER CELL – 6 JUN
STUNTMAN – 20 JUN
THE HULK – 13 JUN
TOM & JERRY INFERNAL ESCAPE – 9 MAJ
WAKEBOARDING UNLEASHED – 6 JUN
WARIO WARE INC. – 23 MAJ

PC

AIRPORT TYCOON 2 – 30 MAJ
BLOODRAYNE – 5 MAJ
BREED – 23 MAJ
COLIN MCRAE RALLY 3 – 30 JUN
CSI – 15 MAJ
DAY OF DEFEAT – 9 MAJ
DRAGONS LAIR 3D – 6 JUN
ENTER THE MATRIX – 15 MAJ
F1 CHALLENGE 1999-2002 – 12 JUN
FAMILY WARS – 15 AUG
FLIGHT SIMULATOR 2004 CENTURY FLIGHT – 18 JUL
GALACTIC CIVILIZATIONS – 25 MAJ
GTA VICE CITY – 23 MAJ
HOMEWORLD 2 – 25 JUL
ICEWIND DALE 2 COLLECTORS ED. – 30 JUN
INDYCAR SERIES – 30 JUN
LIONHEART – 30 JUN
LOCK ON – 4 JUL
MEDIEVAL TOTAL WAR: VIKING INVASION – 9 MAJ
MIDNIGHT CLUB 2 – 23 MAJ
MOTO GP 2 – 13 JUN
MYSTERY OF THE MUMMY – 30 JUN
NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDRENTIDE – 13 JUN
NEXT GENERATION TENNIS/US OPEN – 14 MAJ
NOSFERATU – 26 MAJ
PLANETSIDE – 23 MAJ
PRO BEACH SOCCER – 27 MAJ
PSYCHOTOXIC – 23 MAJ
PURE PINBALL 3D – 9 MAJ
RED FACTION 2 – 6 JUN
RISE OF NATIONS – 23 MAJ
ROLLERCOASTER TYCOON 2 EXPANSION – 9 MAJ
SABOTAIN: FIRST OF THE EMPIRE – 15 JUL
STAR TREK ELITE FORCE 2 – JUN
THE HULK – 13 JUN
THE SIMS SUPERSTAR – 22 MAJ
TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS – 23 MAJ
TRON 2.0 – 25 AUG
TROPICO 2: PIRATES COVE – 2 MAJ
WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE – 4 JUL
WILL ROCK – 6 JUN
VIRTUAL CHESS III – 30 JUN
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003 – 30 JUN

Listan uppdaterades 2003.05.02. Som vanligt påminner vi om att det handlar om distributörernas preliminära releaseplaner som ofta ändras med kort varsel.

TOPPLISTOR

MAJ [MULTI]

[2] Championship Manager 4 [PC]
[-] Splinter Cell [PS2]
[8] The Sims: Unleashed [PC]
[5] Half-Life: Third Generation [PC]
[-] Freelancer [PC]
[-] Battlefield 1942 [PC]
[4] Delta Force: Black Hawk Down [PC]
[-] The Legend of Zelda: A Link to the Past [GBA]
[-] The Sims Deluxe [PC]
[-] Vietcong [PC]

MAJ [PLAYSTATION]

[2] Splinter Cell [PS2]
[4] Grand Theft Auto: Vice City [PS2]
[3] The Sims [PS2]
[-] NHL 2003 [PS2]
[-] James Bond 007: Nightfire [PS2]
[7] Medal of Honor: Frontline [PS2]
[6] Rayman 3: Hoodlum Havoc [PS2]
[-] Kingdom Hearts [PS2]
[-] FIFA 2003 [PS2]
[8] Ratchet & Clank [PS2]

MAJ [XBOX]

[-] The Sims
[7] Halo
[5] Medal of Honor: Frontline
[3] Ghost Recon
[-] James Bond 007. Nightfire
[10] Splinter Cell
[6] Baldur's Gate: Dark Alliance
[2] The Lord of the Rings: The Two Towers
[-] NHL 2003
[-] MX Superfly

MAJ [GAMECUBE]

[1] Metroid Prime
[-] The Sims
[3] Phantasy Star Online Episode I & II
[2] Sonic Mega Collection
[6] The Lord of the Rings. The Two Towers
[-] NHL 2003
[7] James Bond 007. Nightfire
[5] Super Monkey Ball 2
[4] Resident Evil Zero
[8] Medal of Honor: Frontline

MAJ [PC]

[1] Championship Manager 4
[6] The Sims: Unleashed
[4] Half-Life: Third Generation
[-] Freelancer
[8] Battlefield 1942
[3] Delta Force: Black Hawk Down
[7] The Sims Deluxe
[-] Vietcong
[5] Command & Conquer: Generals
[-] Warcraft III

MAJ [GAME BOY]

[1] The Legend of Zelda: A Link to the Past [GBA]
[2] The Lord of the Rings: The Two Towers [GBA]
[-] Super Mario Advance 2: Super Mario World [GBA]
[3] Harry Potter och hemligheternas kammare [GBA]
[4] Harry Potter och hemligheternas kammare [GBC]
[7] Crash Bandicoot 2: N-tranced [GBA]
[8] Spyro: Season of Flame [GBA]
[-] Pokémon Crystal [GBC]
[10] Pokémon Silver [GBC]
[-] Pokémon Gold [GBC]

Källa: Manual, Sveriges branschtidning för TV- och datorspel. Speltoppen sammanställs av Manual och utformas i samarbete med branschföreningen MDTS. Underlaget till Speltoppen baseras på försäljningsrapporter från 300 butiker.

http://www.medstroms.net/shop/

SUPER PLAY 04_2003
Nya Super PLAY med nytt format och DVD varje månad. Stor recension av *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, intervju med Shigeru Miyamoto, del ett av Spelsamlaren och en kärleksförklaring till Sonic.

SUPER PLAY 03_2003
Stort jubileumsnummer! 132 sidor, världens 100 bästa spel, 10 års spelhistoria. Dessutom recenserar vi *Steel Battalion, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* och *Rayman 3: Hoodlum Havoc*.

SUPER PLAY 02_2003
Det stora onlinenumret. Allt du behöver veta om Nintendos, Sonys och Microsofts nätverkssatsningar, stor recension av *The Sims Online* samt *EverQuest* bakom kulisserna.

SUPER PLAY 01_2003
Spelåret 2003, 45 sidor om spelhändelserna du absolut inte får missa. Dessutom recenserar vi *The Sims, Metal Gear Solid 2: Substance* och *Contra: Shattered Soldier*.

SUPER PLAY 12_2002
Det stora *Metroid*-numret: 15 sidor om Samus Aran. Plus utdelningen av Guldpixeln och stor genomgång av spelåret 2002.

SUPER PLAY 11_2002
Stora recensioner av *Grand Theft Auto: Vice City, Splinter Cell* och *Star Fox Adventures*, intervjuer med Hideo Kojima och Dave Perry, samt Rares och Nintendos aktieinnehav är för år.

SUPER PLAY 10_2002
Mässhysteri. Vi besöker Tokyo Game Show, ECTS och X02 och testar alla vinterns största spel. Dessutom recenserar vi *Unreal Tournament 2003, Eternal Darkness, FIFA 2003* och *TimeSplitters 2*.

SUPER PLAY 09_2002
Allt ljus på Mario. Hela historien om världens största spelikon och stor recension av *Super Mario Sunshine*. *Resident Evil, Battlefield 1942* och *NHL 2003* recenserade. Hur du påverkas av reklam i spel.

SUPER PLAY 08_2002
Var det bättre förr? 40 års spelhistoria, Ataris uppgång och fall, bortglömda hjältar, världens första spel och den grafiska evolutionen. Unik musik-CD på köpet.

SUPER PLAY 07_2002
Allt om fenomenet *The Sims*, unik intervju med Peter Molyneux, stort personporträtt av Hiroshi Yamauchi, Speltestet 2.0, DVD-skiva med 20 spelfilmer, *Stuntman* bakom kulisserna och reportage från E3 2002.

SUPER PLAY 06_2002
E3 2002 – 40 sidor om världens största spelmässa. Första recensionen av *Neverwinter Nights*. *Star Wars*-spelen genom tiderna, plus en exklusiv intervju med George Lucas.

SUPER PLAY 04_2002
Det stora Gamecube-numret. *Luigi's Mansion, Star Wars Rogue Leader, Wave Race: Blue Storm* och *Super Monkey Ball* recenserade. Intervjuer med PlayStations pappa och teamet bakom *Xenosaga*.

SUPER PLAY 03_2002
Konsolkrig. Xbox, Gamecube eller PlayStation2, vilken konsol ska du köpa? *Virtua Fighter 4* möter *Dead or Alive 3*. Ice; intervju och recension. På besök hos LucasArts.

SUPER PLAY 02_2002
Det stora Xbox-numret. Sju sidor om Microsofts monstermaskin, plus stora recensioner av *Halo, Oddworld: Munch's Oddysee, Project Gotham Racing* och *Amped*. Vi besökte sagofabriken Square.

SUPER PLAY 12_2001
Stort julnummer. Årets spel 2001 – hela listan. 40 recensioner. Spelen som borde bli film. Game Over för SNK. *Jak and Daxter*; intervju och recension.

SUPER PLAY 11_2001
Japan-Jens eller Klan-Krister, vilken spelartyp är du? Hela historien om *Castlevania*, intervju med mannen bakom *Soul Calibur II* samt stora recensioner av *Civilization III* och *Devil May Cry*.

SUPER PLAY 10_2001
Det stora NHL-numret. Vi hårdtestar Gamecube med premiärtitlarna *Luigi's Mansion, Wave Race: Blue Storm* och *Super Monkey Ball*. Dessutom *Silent Hill 2* och världens bästa spelbutik.

SUPER PLAY 09_2001
Stort skräcknummer med skräckslaget mellan *Resident Evil* och *Alone in the Dark* och en intervju med *Silent Hill 2*-teamet. Dessutom: det ultimata speltestet och möte med Sid Meier om *Civilization III*.

SUPER PLAY 08_2001
Unik *Metal Gear Solid 2*-intervju. Nostalgiartikeln Slutet på en era – vi minns 32 arkadklassiker, testar *Anarchy Online* och spelens *The Matrix, Max Payne*. Vi har sett framtiden på bio, *Final Fantasy: The Spirits Within*.

SUPER PLAY 07_2001
Världsexklusiv intervju med *Tekken 4*-teamet. Nintendo-maskinerna du aldrig fick se. Tony Hawk om sitt nya spel. Dessutom recenserade vi *Gran Turismo 3* mindre Mega Man och testade *Half-Life: Blue Shift*.

SUPER PLAY 06_2001
Super PLAYs nylansering. Vi var på världens största spelmässa E3, skrev 40 års spelhistoria, intervjuade Lara Croft, testade framtidens Nintendospel, följde utvecklandet av Game Boy Advance och recenserade spel.

SUPER PLAY 63
Vi testar Game Boy Advance och sex av de spel som släpps vid Sverigepremiären. Intervju med mannen bakom *Crazy Taxi*, smygtittar på *Harry Potter*-spelen och recenserar *Alone in the Dark: The New Nightmare*.

SUPER PLAY 62
Star Wars-special! Vi recenserar *Starfighter* och *Battle for Naboo* samt minns *Super Star Wars*. Vi intervjuar Peter Molyneux om *Black & White*, recenserar *Conker's Bad Fur Day* och provkör *Daytona USA 2001*.

SUPER PLAY 61
Intervjuar teamet bakom och recenserar *Pokémon Gold* och *Silver*. Hälsar på *The Getaway*-teamet i London, kör rally med utvecklarna bakom *World Rally Championship 2001* och hyllar Sega.

SUPER PLAY 59
Vi recenserade *Final Fantasy IX*, testade *Metal Gear Solid 2* och intervjuade mannen bakom *Daytona USA 2001*. Vi besökte speltidningen Famitsu samt guidade er genom *Shenmue*.

SUPER PLAY 57
Det stora PlayStation2-numret. Sonys historia från starten till idag. Människorna bakom *Wipeout Fusion, Gran Turismo 3* och *Shadow of Memories*. Recensioner av *Ridge Racer V, Tekken Tag Tournament, SSX*.

SUPER PLAY 56
Vi betygsatte Nintendos efterlängtade *Legend of Zelda: Majora's Mask*, intervjuade producenten till *Driver 2* och hyllade två klassiska 2D-spelserier. Recensioner av *Mario Tennis, Chrono Cross, Perfect Dark*.

SUPER PLAY 52
Konsolkriget började och vi rapporterade från slagfältet E3. Dessutom träffade vi Hideo Kojima och ägnade 12 sidor åt hans *Metal Gear*-serie. Och så recenserade vi *Perfect Dark*.

SUPER PLAY 51
Det första stora PlayStation2-numret. Med våra åsikter om superkonsolen och långa intervjuer med personerna bakom *Ridge Racer V* och *Tekken Tag Tournament*. Exklusivt reportage från Tokyo Game Show.

SUPER PLAY 50
Det extra tjocka jubileumsnumret innehåller den kompletta listan över världens 50 bästa konsolspel genom tiderna, med *Super Mario 64* i toppen, plus en 14 sidor lång lektion i TV-spel.

SUPER PLAY 49
Det stora musiknumret, djupgående intervjuer och artiklar om kommande musik- och dataspel. Vi inför rerade Nintendos högkvarter för att testa *Perfect Dark* och pratade med Game Arts om deras två *Grandia*-äventyr.

SUPER PLAY 42
Tema TV-spelsvåld. En genomgång av Capcoms skräckspel, recensioner av *Silent Hill* och *Quake II* och en tillbakablick på *Snatcher*. Plus en artikel om alla de farliga spelen och hur de påverkar oss.

ÄR DIN SAMLING KOMPLETT?

SUPER PLAY 1-41, 43-48, 53-55, 58, 60, 01_2002 och 05_2002 är tyvärr slutsålda, men annars har du nu chansen att köpa gamla nummer av Sveriges ledande speltidning för endast 39 kronor styck. (Med DVD – 49 kronor) Fyll i din beställning på kupongen nedan. Du kan också faxa in kupongen eller en avskrift på faxnummer 08 – 650 84 30, beställa per telefon 08-692 66 16, på Internet **www.medstroms.net/shop** eller via e-post: **postorder@medstroms.se** Betalningsvillkor 30 dagar netto. Vid köp under 100 kronor tillkommer en fraktavgift på 25 kronor. Leverans endast inom Sveriges gränser.

MÄNGDRABATT! **KÖP TRE ELLER FLER BETALA 34 KR/ST.**
(DVD-NUMREN 10 KRONOR EXTRA = 44 KR VID MÄNGDRABATT)

TEXTA TYDLIGT

Super PLAY	Antal:	Pris:
Super PLAY	Antal:	Pris:
Super PLAY	Antal:	Pris:
Super PLAY	Antal:	Pris:
Super PLAY+DVD	Antal:	Pris:

Summa kronor: _____

Namn / Eventuellt företag

Adress

Postnummer / Ort

Telefon + Målmans underskrift om du är under 18 år

Frankeras ej Super PLAY betalar portot

SVARSPOST
350 237 718

112 85 Stockholm

DET STORA E3-NUMRET

ALLT DU BEHÖVER VETA OM *HALF-LIFE 2, GRAN TURISMO 4, SONIC HEROES, METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES, METROID PRIME 2, NICO, COLIN MCRAE RALLY 04, CASTLEVANIA, HALO 2, NHL 2004, PHANTASY STAR ONLINE: EPISODE III, TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES, MAXIMO VS THE ARMY OF ZIN, ROGUE LEADER III: REBEL STRIKE, SWORD OF MANA, HEADHUNTER: REDEMPTION, NINJA GAIDEN, SOCOM 2, STAR FOX ARMADA, BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG, FIFA 2004, TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES, OPERATION FLASHPOINT 2, VIRTUA FIGHTER 4: EVOLUTION, BEYOND GOOD AND EVIL, FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES* OCH OTROLIGT MÅNGA FLER SPEL.

SUPER PLAY
06_2003 UTE 17 JUNI
[med reservation för ändringar]

BESÖK SPELDIREKT 054-180008

www.speldirekt.com

XBOX

★ = PRISET GÄLLER FRAM TILL RELEASE!

549:- Mafia

529:- Midtown Madness 3

529:- StarWars: K.O.R

579:- Midnight Club Racing 2

579:- Brute Force

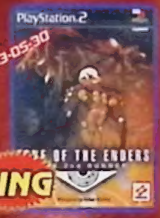
PlayStation.2

549:- DJ Vendetta

RING Silent Hill 3

529:- Tomb Raider

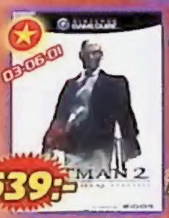
RING Socom US Navy



RING ZOE: 2nd Runner

GAMECUBE

499:- Wario World



539:- Hitman 2

8Meg minneskort på köpet vid bokning!

499:- Skies of Arcadia

549:- Splinter Cell

199:- Zelda WW Guide

GAMEBOY ADVANCE

399:- Pokemon Sapphire

399:- Golden Sun 2

399:- Advance Wars 2

399:- Pokemon Ruby

399:- Wario Ware

PC CD-ROM

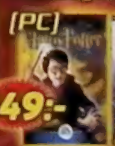
Enter the Matrix
GC 549:- PS2 549:-
XBOX 549:- PC RING!

399:- Tomb Raider

399:- GTA Vice City

399:- Rise of Nations

299:- Tangentbord till Phantasy S. Online (GC)


149:- Harry Potter 2

99:- AnarOnline NoturnWars

ÖVRIGA & KOMMANDE SPEL

1080 SNOWBOARDING 30/6 (GC) 499:- ★
F-ZERO 30/6 (GC) 499:- ★
MARIO KART (GC) 1/6 499:- ★
MARIO GOLF (GC) 1/7 499:- ★
PIKMIN 2 (GC) 1/7 499:- ★
SONIC MEGA COLLECTION (GC) 479:-
WARIO WORLD (GC) 1/7 499:- ★
DEVASTATION (PC) 409:-
POSTAL 2 (PC) 23/5 279:-
WC3 - FROZEN THRONE EXP. 27/6 (PC) 279:-
VIETCONG (PC) 419:-
MOTO GP 3 (PS2) 549:-
SOLDIER OF FORTUNE 2 20/6 (XBOX) 579:-

FÖR ÖVRIGA SPELKOLLA IN VÅR SITE! WWW.SPELDIREKT.SE

GameBoy Advance:
Stereo Hörlurar 49:-
2 player link kabel 29:-
Survival Kit (ström adp,link,light,case) 49:-
Car Charger 29:-

GameCube:
StarWars Jedi Outcast 279:-
Jeremy MacGrath Supercross 249:-
Scorpion King 249:-
Dave Mirra Freestyle BMX 2 249:-
Freekstyle 299:-
Virtua Striker 229:-
NBA Courtside 2002 249:-
GC RGB Kabel 99:-

PC CD-ROM:
Freedom Force 59:-
Panzer general 3 69:-
Myst 3 Exile 99:-
Warrior Kings 79:-
Earh Worm Jim 3D 25:-
Anachronox 25:-
Dracula Resurrection 25:-
Kingdom Under Fire 29:-
Sacrifice 25:-
Combat Flight Sim 49:-
Conquest Frontier Wars 29:-
MDK2 29:-
Ultima Online Third Dawn 59:-
Fifa 2002 129:-
NHL 2002 129:-
Gran Prix 4 129:-
Crazy Taxi 99:-
Zeus 25:-
Giants 49:-
Theme Hospital 99:-

Playstation 2:
MTV Music Generator 149:-
Extermination 249:-
Warriors of might and magic 149:-
Armored Core 2 199:-
Ecco the Dolphin 249:-
Zone of the Enders 199:-
State of Emergency 199:-
Dynasty Warriors 2 149:-
Alone in the dark 4 249:-
Jade Cocoon 2 299:-
Sled Storm II 229:-
Turok Evolution 299:-
Ministry of Sound 149:-
Onimusha 2 299:-

OBSERVERA ATT DETTA ÄR ENDAST ETT URVAL AV VÅRT REA SORTIMENT. FÖR DAGSFÄRSKA OCH ÖVRIGA REA PRODUKTER, RING ELLER BESÖK WWW.SPELDIREKT.SE

KÖPER, BYTER & SÄLJER. NYTT & BEGAGNAT. SPEL &DVD.

24H LEVERANS. LÅGA PRISER. STORT SORTIMENT

FÖRHANDSBOKA DINA SPEL HOS OSS OCH SPARA PENGAR! RING ELLER BESÖK VÅR HEMSIDA NU! SAMTLIGA PRISER GÄLLER PER POSTORDER. VI RESERVERAR OSS FÖR EVENTUELLA TRYCKFEL, DATUM & PRISÄNDRINGAR & SLUTFÖRSÄLJNING. BESÖK VÅR BUTIK SOM LIGGER PÅ DROTTNINGGATAN 14 (MITTEMOT H&M) I KARLSTAD.

TM & ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO © 2003 NINTENDO